

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



¡PÓSTER GRATIS!

Tina, la chica más explosiva de Dead or Alive X, y El Señor de los Anillos

¡SALVAJE!

TEKKEN 4

Atrévete a pelear en el mejor juego de lucha

¡DESCÚBRELAS!

ESPECIAL AVENTURAS

- Metal Gear Substance
- Resident Evil 0
- Tomb Raider
- Devil May Cry 2...

Estreno en GameCube

MARIO SUNSHINE

¡¡Vuelve el rey!!

EXCLUSIVA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Alucina con los nuevos juegos para PS2 y Xbox

ADEMÁS...

- GC: Análisis y Guía de Resident Evil
- PS2: Terror japonés con Onimusha 2
- Xbox: Desde Japón, Panzer Dragoon Orta

8 424094 810017 00132
Nº 132
Portugal 2,75 €

50 JUEGOS NUEVOS

PS2: Burnout 2, Ferrari 355, Hitman 2, Stuntman, Commandos 2, Project Zero, Dino Stalker

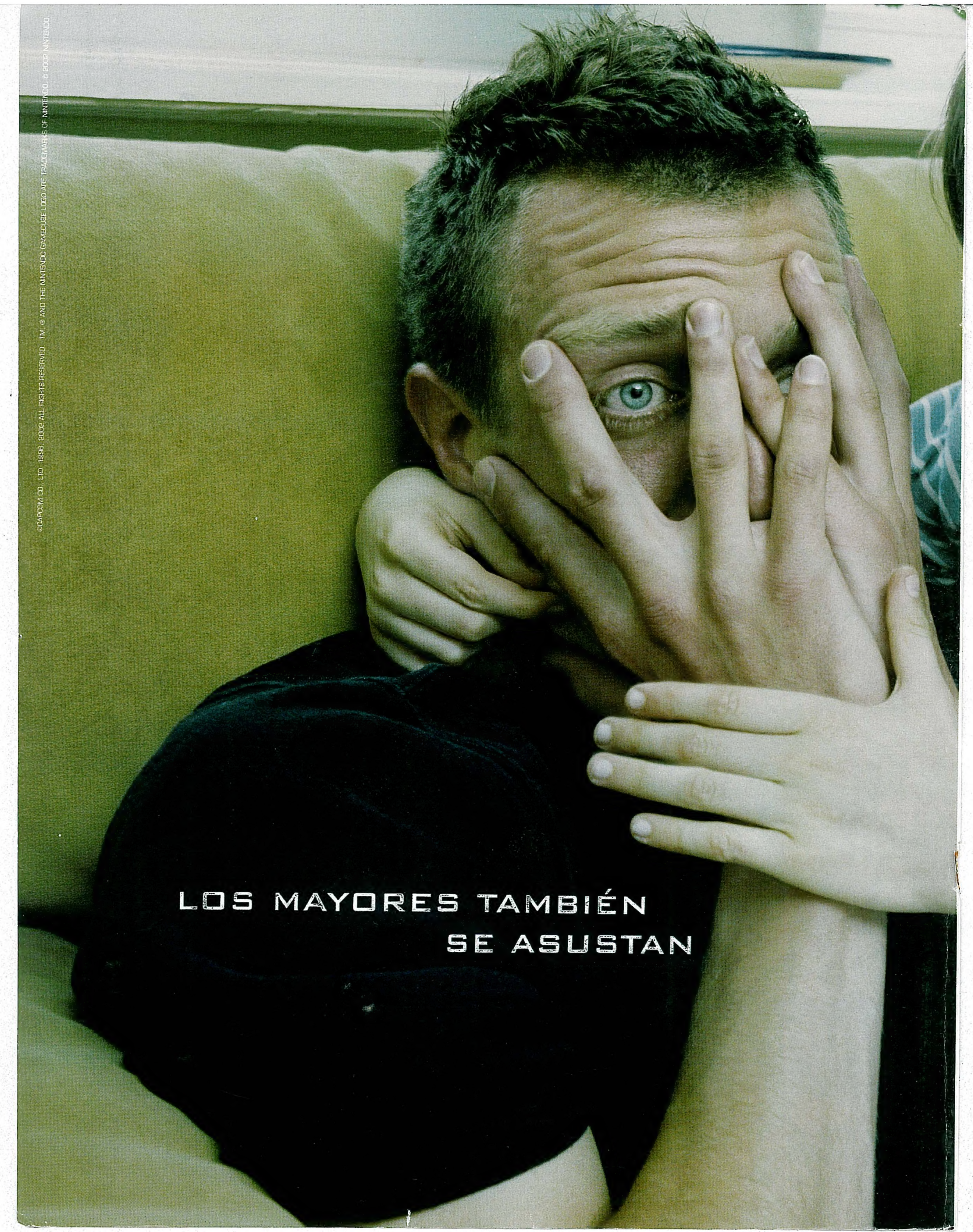
GAMECUBE: The Legend of Zelda, Agressive in Line

XBOX: Buffy The Vampire, Crazy Taxi 3, SSX Tricky

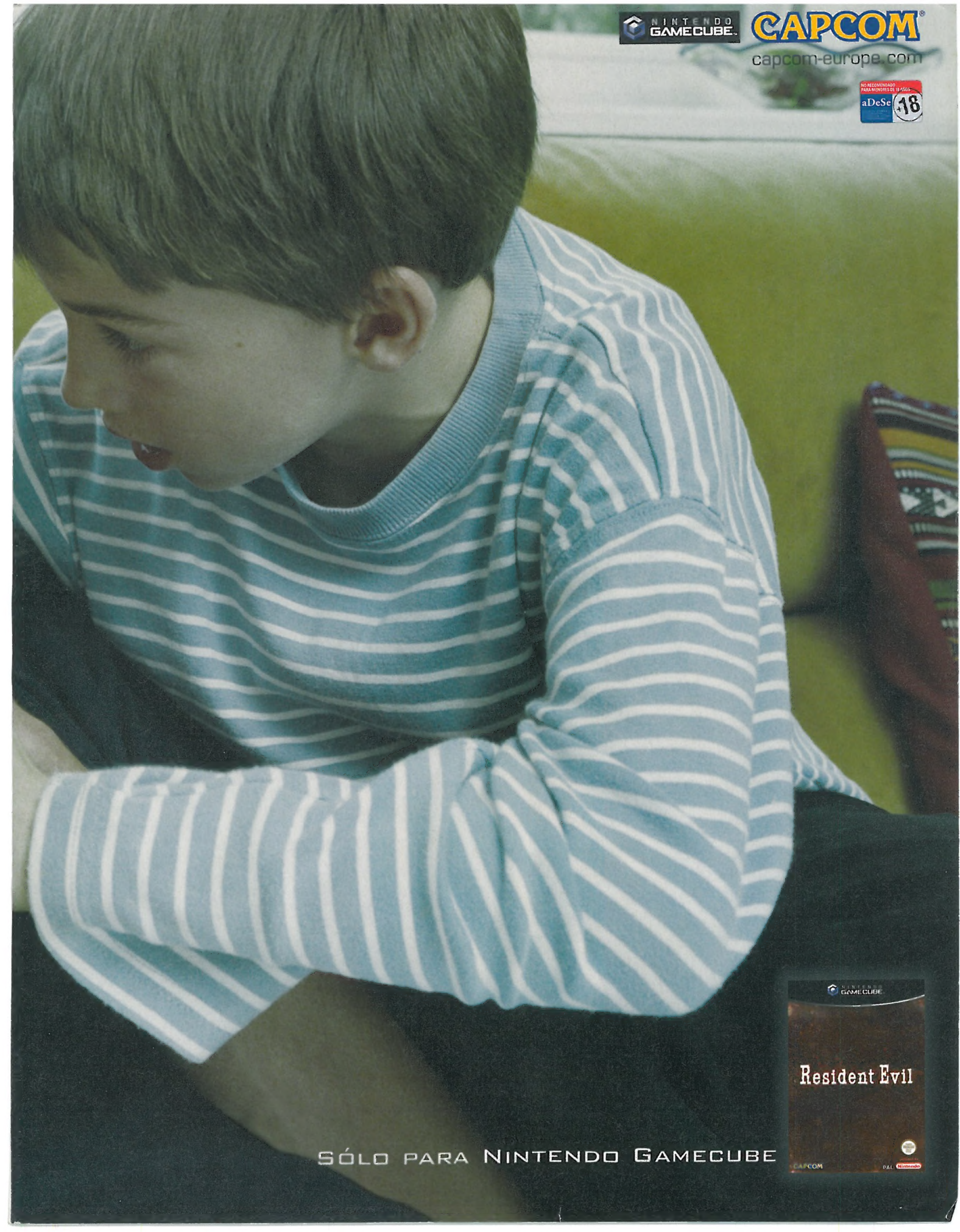
PSONE: Capcom vs SNK 2

GB ADVANCE: Turok Evolution, CT Special Forces, Wolfenstein 3D

¡...y muchos más!



LOS MAYORES TAMBIÉN
SE ASUSTAN
©CAPCOM CO., LTD. 1996, 2002 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO



NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
capcom-europe.com
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe 18
SÓLO PARA NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO GAMECUBE
Resident Evil
CAPCOM
PAL Nintendo

FRANCOTIRADORES EN LOS FLANCOS...

¡¡CUERPO A TIERRA!!

Inspirado en la Operación

Tormenta del Desierto

SCi GAMES

PIVOTAL GAMES

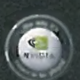


CONFLICT

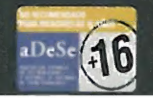
A la venta en septiembre 2002

PlayStation 2 XBOX PC CD-ROM

Totalmente en castellano







El momento de la verdad para Xbox



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

A más de uno de nos está cayendo la baba en la redacción pensando en lo que se nos viene encima para los próximos meses. Tan sólo os invito a echar un vistazo al reportaje que os hemos preparado sobre las aventuras que están en desarrollo o, aún más cerca, a los sensacionales preestrenos que os "preestrenamos" (valga la redundancia) este mes, para que os deis cuenta de que estamos ante una de las avalanchas de juegos más potente y numerosa que recuerdan los más viejos del lugar (y a mi no me miréis, que llevo mucho tiempo en esto, pero estoy hecho un chaval). La ecuación está muy clara: cuatro consolas de extraordinaria capacidad a un precio asequible + salvaje competitividad entre las compañías + temporada alta en el sector (de Octubre a Enero) = diversión por un tubo.

Ahora bien, quisiera compartir algunas de mis reflexiones (ya me conocéis) sobre la consola a la que parece que le está costando más conquistar al gran publico, al menos fuera de los USA. Una circunstancia curiosa, porque además todo el mundo, incluidas sus compañías rivales -Sony y Nintendo- reconoce que es la consola más potente a nivel técnico. El problema son los juegos, se dice, no porque no sean buenos, que lo son, y algunos extraordinarios, sino porque no terminan de salir títulos rompedores, de esos que venden consolas por sí solos (y que seguro que no hace falta que os nombre). Y yo me sumo a los que piensan así. Sin embargo, el asunto empieza a pintar diferente. Ya se estaba viendo venir, pero la celebración hace unos días en Nueva York del XO2 (digamos... la feria anual de la consola de Microsoft) descubrió unas expectativas hasta ahora desconocidas en esta consola. Hablamos de títulos "marca de la casa" muy prometedores como «*Blinx*» o «*Brute Force*», licencias jugosísimas tipo «*Splinter Cell*», clásicos consagrados, como «*Shenmue II*», «*Virtua Fighter Evolution*» y «*Metal Gear Substance*», y como estrella indiscutible, «*Halo 2*». Desde luego, a Xbox le ha llegado el momento de la verdad.



HALO 2 - XBOX



SPLINTER CELL - XBOX



METAL GEAR SUBSTANCE - XBOX

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

El terror manda. Tanto tiempo creyendo que la gente se compraba consolas para divertirse, y al final resulta que su principal objetivo es pasar miedo. Y es que las aventuras de terror se han convertido en el género favorito de todos los jugones, una tendencia imparable que continúa en este número con títulos como «Resident Evil», «Project Zero» y «Onimusha 2».



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Mario bien, gracias. Mientras jugaba a «Mario Sunshine» no he parado de oír comentarios: que si es infantil, que si a mis años ya no me interesa, que si Nintendo sigue igual... Y sin embargo todos lo querían probar. Basta de engaños: cuando se trata de una obra maestra, lo mismo da que lo protagonice un fontanero que un héroe de acción, y yo prefiero a Mario.



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

¡Yo sólo quiero un coche! Digo esto porque, aparte de que lo mismo alguien "pica" y me regala uno, ésa es la sensación que me ha quedado después de comparar el casi decepcionante «Pro Race Driver» (aquel "juegazo-de-coches-con-argumento" que nos prometían) con lo que he podido jugar hasta ahora de «Colin McRae 3.0». Menos "historias" y más carreras...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

PÁGINA 32

REPORTAJE

Así serán los juegos basados en el libro El Señor de los Anillos



Primero fue el juego basado en la película, y ahora os presentamos, también en exclusiva, el que se basa en el libro, y que saldrá para PS2 y Xbox. ¿Que cuál será el mejor? Leeros este alucinante reportaje, y os enteraréis.

PÁGINA 46

PREESTRENO

Tekken 4 para PS2

Aunque entrenan bien, estos luchadores ya se han llevado una buena paliza en nuestras primeras peleas en el juego de lucha más esperado de PS 2. ¿No queréis verlas?



SUMARIO

SUPERPÓSTER DE REGALO:



Una chica de «Dead or Alive Xtreme» o la ilustración de «El Señor de los Anillos». ¿No sabéis cúal poner?... ¡Pues compraros dos revistas y listo!



PÁGINA **64**

REPORTAJE

Las aventuras más potentes

Hemos descubierto las cinco caras de la aventura. Mejor que no os las perdáis...



PÁGINA **88**

NOVEDAD

Commandos 2 en PS2 y Xbox

Antes de jugaros el pellejo tras la línea enemiga, leeros el completo análisis que nos hemos currado.



El mes de RESIDENT EVIL en GC

Todos los datos necesarios para sobrevivir a una noche de terror.

NOVEDAD en página 74
GUÍA en página 140

122 Los mejores

Nunca han habido tantos juegos buenos en tan pocas páginas. En esta sección os enseñamos los títulos que deben estar en cualquier "juegoteca".

126 Periféricos

Para llevar vuestra consola al límite, nada mejor que enchufarle uno de estos "cacharros" tan molones y probarlo con vuestros juegos favoritos.

132 Trucos

Seguro que no sabíais que a vuestros juegos todavía se les podía sacar partido. Pues probad con nuestros consejos y ya veréis que sorpresa.

144 Teléfono Rojo

El tío Yen sigue investigando para que no le pilléis con las preguntas más rebuscadas. Si queréis saber cualquier cosa sobre videojuegos, sólo tenéis que enviarle vuestras dudas a la redacción y él os demostrará toda su sabiduría. ¡Vaya fiera!

150 Escaparate

No sólo de videojuegos vive el hombre, así que para vuestros ratos libres os damos algunas recomendaciones sobre películas, manga, DVD y, por supuesto, todo el merchandising que tiene que ver con los juegos más punteros del momento.

TODOS LOS JUEGOS

PROFESIONES CURIOSAS DE LOS JUEGOS

Mamá, yo de mayor quiero ser...

¿Os habéis parado a pensar alguna vez en las profesiones tan raras que tienen los personajes de vuestros juegos favoritos? Pues nosotros hemos hecho una ardua investigación, y os contamos qué debéis hacer para ser como ellos.



Mario: FONTANERO saltarín que además rescata princesas



Nunca le hemos visto ejercer su profesión, pero a Mario parece sobrarle tiempo entre arreglo de grifo y cisterna para rescatar a su princesa Peach... sin parar de saltar.

• **ESTUDIOS:** 2 meses de fontanería por correo, 20 de gimnasio y 12 de buenos modales (para la realeza).

Lara Croft: ARQUEÓLOGA millonaria aficionada a los deportes de riesgo



Esta profesión ya la inventó Indiana Jones hace años, pero Lara le ha dado un toque nuevo: la sensualidad. Eso sí, Larita no da clases en la facultad como Indiana.

• **ESTUDIOS:** Licenciatura en arqueología, jugar mucho a la lotería y un montón de horas de defensa personal.

Snake: ESPÍA duro y ligón, con especialidad en salvar el mundo



Aunque en sus ratos libres ejerce de espía, lo que más le gusta a Snake es salvar el mundo, y mejor en solitario. Eso, y ligar con la primera chica que se cruce al paso.

• **ESTUDIOS:** Título de héroe en el colegio McGiver (para los gadgets). Lo de ligar... eso no se aprende, chavales.

Ryo: CHICO EN PARO con ansias de venganza y muchas ganas de hablar



¿Alguien sabe que hacía Ryo al comienzo de «Shenmue»? ¿Trabajaba, estudiaba? ¿Sólo jugaba a la consola? Claro, así cualquiera tiene tiempo para vengar a su padre.

• **ESTUDIOS:** Leer el Manual del vago, Hobby Consolas y ver el partido España-Corea para potenciar el cabreo...

Yitan: LADRÓN-CÓMICO-CABEZÓN con cola y dominio de artes mágicas



Que un chico tan joven como Yitan sea tan polifacético se explica al ver cómo se las gasta en «FFIX» con sus colegas de viaje. Y encima tiene poderes especiales...

• **ESTUDIOS:** Para ser ladrón cómico, robadle la cartera a un guardia, y veréis que risa. La cola... vosotros mismos.

Herdy Gerdy: PASTOR MÍSTICO con aires de bellotero hechizado



Si es que hay gente "pa tó". Gerdy afirma ser un pastor vocacional, pero se pierde entre hechizos, la búsqueda de bellotas mágicas y unos raros cuernos asustadizos.

• **ESTUDIOS:** Cinco años con las ovejas y viendo películas de Almodóvar en chino (para entrar en estado místico).

TAKI

Esta japonesa es una de las luchadoras que veremos en «Soul Calibur 2» que saldrá para todas las consolas.

Seleccionador mundial de luchadoras sexys

¡Ah, amigos! Con tantos juegos de lucha y tanta luchadora de armas tomar, es evidente que alguien tiene que ser el encargado de hacer las veces de ojeador para seleccionar a las explosivas chicas que aparecen en juegos como «Dead or Alive», «Tekken 4» o «Soul Calibur».

• **ESTUDIOS:** Para hacer eso no hay que estudiar, majetes, sólo hay que rezar todo lo que uno sepa para que le caiga esa lotería. ¡Quién pudiera!

SUBEN

▲ **LOS JUEGOS DE TERROR**, y no sólo por sagas conocidas como «Onimusha» o «Resident Evil», sino también por gratas sorpresas como el nuevo «Project Zero».

▲ **GAME BOY ADVANCE**, que cada mes nos sorprende con juegazos que hasta hace poco eran impensables en una consola portátil.



▲ **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**. Tanto los juegos de la película como los de la novela pueden ser la bomba.

▲ **LA ESTRATEGIA**, que se ha convertido en el género de moda al llegar «Commandos 2».

BAJAN

▼ **LA PRENSA GENERALISTA**, que ha vuelto a echarle a los videojuegos la culpa de un trágico accidente ocurrido en Filipinas.



▼ **SEGA**, porque ha cancelado la versión para PlayStation 2 de «Skies of Arcadia» con la intención de dedicarse sólo a la de GameCube.

▼ **LOS JUEGOS QUE PROVIENEN DE PELIS** de éxito, y tratan de aprovecharse del tirón del cine para colarnos algún que otro "fiasco", léase «Men in Black II».

▼ **LAS COMPAÑÍAS** que siguen manteniendo altos los precios de los juegos. ¿Los mini-DVD no eran más baratos?

VIÑETA CONSOLERA

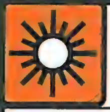


POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor*
- *sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com*
- *ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com*



MOLA

@ Que me parta de risa con la foto de los redactores.

Pues no te rías tanto, chaval, que hemos conseguido por ahí una foto tuya en bañador con tu flotador de pato que tampoco tiene desperdicio.

Que la GBA esté vendiendo como churros. ¡Ya podían regalar un vaso de chocolate!

¿Para qué, para mojar los cartuchos en él? Pues nada majo, que te aprovechen.



@ Que siempre pongáis tías buenas en la revista. Se ha convertido en algo esencial de cada mes.

Tendrías que ver cómo se ponen los programadores cuando les damos una revista para hacerles una foto... ¡Kojima casi se cae al suelo de la impresión!

@ Que mi madre me compre «Pikmin» porque dice que a ver si así aprendo de plantas y me meto a jardinero.



Ten mucho cuidado, no te vaya a comprar el «Luigi´s Mansion» para ver si te tiene limpiando la casa todo el día.

@ Que gracias a un cable de GameCube, ¡¡pueda jugar con mi Super Nintendo!!

Ahí está, una consola de nueva generación, tecnología de vanguardia... y se pone a jugar con sus "viejas glorias". Si es que sois de un rarito...

El perro de Yen.

Nos parece muy mal que insultes a Yen de esa manera. ¡Con lo que sabe de juegos!

@ El nuevo aspecto de «Devil May Cry». ¡Lo quiero!

¿Te refieres a que quieres tener el aspecto del juego, de Dante o de los monstruos del juego? Porque algunas de esas cosas no te costaría mucho...



NO MOLA

Que mi TV no hable. Así no podré decirle nunca lo que siento hacia Lara Croft.

¿Y para qué necesitas que te hable la tele? No esperarás que te dé consejos a través del teletexto, ¿verdad?

@ Que a los europeos nos pasen tan por alto, y tarden tanto en llegar los juegos y los servicios online.

No te equivoques, que a los europeos no nos pasan por alto... ¡lo que pasa es que apenas saben que existimos!



@ Que mi novia me pillara el otro día mientras estaba leyendo el reportaje de los juegos algo "calentitos".

Hombre, si sólo estabas "leyendo" el reportaje, tampoco se enfadaría tanto ¿verdad que no, pillín?

Que Tidus se acabe enamorando de Yuna en «Final Fantasy X»... ¡¡Con lo buena que está Lulú!!

Lo intentó con ella, pero cada vez que le decía un piropo, respondía: "¿Oui, c'est moi?", y al final se dio por vencido.

@ Que no deis un póster de Tina a tamaño real.

Tus deseos son órdenes pero, ¿no querrás también uno de «El Señor de los Anillos»?

@ Que el otro día me diera cuenta de que quitasteis el "Ni fu Ni fa"... ¡¿Por qué?!

¿Que por qué te diste cuenta? Seguro que fue porque abriste la revista por la página 8, y al ir a leerlo ya no estaba...

@ Que tuviera que elegir entre Christie Monteiro y Turok para decorar mi cuarto. Al final ganó Christie, claro.

A mí me pasó lo mismo: no me decidía entre poner a Christie en mi habitación o en el salón. Al final lo puse en la cocina.

@ Que no haya un mando para poder jugar a «Dead or Alive Xtreme» con una mano. ¡La otra estará ocupada!

Claro, ¡estarás tapándote los ojos para no ver todo lo que enseñan esas desvergonzadas!

Que sólo consiga realizar el "Salto del Tigre" jugando al «Bloody Roar» Sniff...

Prueba a ponerte un slip de esos de leopardo, y pegar un mortal y medio desde el trampolín de la piscina.

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Marc Bauer, Raquel Trejo, Guillermo San Emeterio, Víctor Isabel Ruiz, Dani el Jefe, Karlos Montllor, Miguel Escudero, Ana Parejo, Luislop, Oliver Martínez, José Cortés, Rodrigo Díaz, David Sánchez, Borja Franco, Hammer of Thor, Pablo César Triñanes y David Lechón

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Deben salir los mismos juegos para todas las consolas?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

En parte sí. Sería un puntazo que, comprándote la consola que más te guste, pudieses jugar a cualquier juego. Pero si son de "third parties", porque si se trata de compañías como Nintendo o Sony, sí está bien que saquen los juegos sólo para su propia consola, sin "regalar" beneficios a las demás.

(Borja Magdaleno)

Y PARA EL MES QUE VIENE: **Y VOSOTROS, ¿CREÉIS QUE CADA**

La imagen del mes



LARA CROFT LLEVA LA "DELANTERA"... Y AHORA TAMBIÉN LA BATUTA

Esta chica no se priva de nada. Después de protagonizar varios juegos, convertirse en la musa de U2, y tener el privilegio de posar con nuestro director (ejem), ahora ha cogido las riendas de la Orquesta Sinfónica de Londres -la de verdad-, para grabar la banda sonora del juego de PS2. ¿Hay algo que no sepa hacer?

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 25 de julio de 2002
Sección Ocio, comentario sobre «Hunter The Reckoning»
"...un juego de rol y acción exclusivo de Xbox, que toma elementos de los juegos de rol de siempre, con otros importados de clásicos como "Gaunlet"."

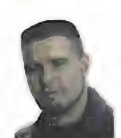
ABC, Suplemento Teknologica, 29 de julio de 2002
Sección Juegos, comentario sobre «No one lives forever»
"...los Alpes, el Caribe, Marruecos, Alemania y una estación espacial rusa, son los escenarios de este film interactivo, recorridos por el jugador en veloces vehículos para lograr dar con el traidor."

LA POLÉMICA DEL MES

¿Va a ser «Mario Sunshine» demasiado infantil?

La llegada de Mario a las consolas de nueva generación no viene libre de polémicas. ¿Es en estos tiempos un juego demasiado infantil?

de niños



Daniel Acal
Redactor de PlayManía

Para gustos, los "colorines"

Antes de que ningún fan de Nintendo se me tire al cuello, quiero comenzar reconociendo la calidad de «Mario Sunshine». Derrocha calidad, sí, pero nadie me podrá discutir que su estética y planteamiento son muy infantiles. Entiendo que a mucha gente esto no le importe, y que quieran disfrutar de un gran juego como éste. Pero cada jugón debe preguntarse en qué se quiere convertir cuando enciende la consola, y yo personalmente prefiero vivir en mis carnes el desembarco en Normandía de «Medal of Honor Frontline» o cargarme zombis en «Resident Evil», a limpiar con un chorro de agua las manchas que han aparecido en la Isla de Dolphic. Para gustos, los colores; y «Mario Sunshine» tiene muchos...

«Mario Sunshine» va a ser un gran juego, pero su incuestionable línea infantil no gustará -incondicionales de Mario aparte- al sector más "madurito" de los usuarios de GC.

de todos



David Martínez
Redactor de Hobby Consolas

Más allá de las apariencias

Decir que «Mario Sunshine» es un juego infantil es un error tan grave como pensar que los dibujos animados son sólo para niños. Con tan sólo probar el juego, uno descubre que tras su colorida apariencia se encuentran infinidad de saltos y puzzles que requieren enormes dosis de habilidad e inteligencia. Pero la mayor virtud del juego es su capacidad de adaptarse a todo tipo de jugadores. Sí, seguro que un niño es capaz de terminar el juego, pero para recoger las 120 "shines" hace falta llevar muchos años jugando. Además, el universo creado por Miyamoto es tan profundo, que resulta más fácil "meterse dentro" que en otros títulos pretendidamente serios. ¿O alguno cree que los zombis existen?

Basta con echar una partida a «Mario Sunshine» para descubrir que su aspecto apto para todos los públicos encierra una profundidad de juego para verdaderos expertos.

■ Creo que las "third parties" deberían sacar sus juegos en todas las consolas. No me parece bien que haya juegos exclusivos, pero si esto sucede, que sea al menos decisión de la compañía, no por pagar una exclusiva.
(Sergio Esparcia)

■ Yo estoy completamente de acuerdo. ¿No sería maravilloso disfrutar de «MGS» en XBOX, de «Shenmue» en GC y «Mario» en PS2? Espero que llegue el día en que lo tengamos mucho más fácil a la hora de elegir consola.
Carlos Ramirez, Sevilla.

■ Yo creo que no. Si Microsoft, Nintendo y Sony tuvieran los mismos juegos para sus consolas, no habría tanta rivalidad entre las consolas, ni habría tres consolas. Nos sería favorable para podernos comprar la consola mas barata, pero creo que solo existiría una consola.
Borja Franco

■ Yo creo que no porque así hay exclusividad para que se jod...... las otras consolas. ¡Viva PS2!
Rubén Tur

■ No, porque entonces habría un monopolio de consolas: como entonces todas las consolas tendrían los mismos juegos, todos nos compraríamos la consola más potente o la más barata, y sólo habría una compañía que fabricara consolas, mientras las demás se tendrían que ganar la vida programando juegos.
Paco Falder

CONSOLA DEBERÍA TENER SU PROPIA MASCOTA?

LOS MÁS VENDIDOS

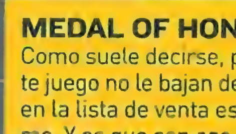
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 16 AL 31 DE JULIO

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Medal of Honor	(PS2)	1	3
2	GT Concept 2002	(PS2)	-	1
3	Spider-Man: the movie	(PS2)	2	2
4	RE Code: Ver. X (Platinum)	(PS2)	5	3
5	Final Fantasy X	(PS2)	3	3
6	GT 3 A-Spec (Platinum)	(PS2)	4	13
7	GTA III	(PS2)	7	9
8	Pro Evolution Soccer	(PS2)	7	9
9	Metal Gear Solid 2	(PS2)	8	6
10	V-Rally 3	(PS2)	2	9



MEDAL OF HONOR
Como suele decirse, parece que a este juego no le bajan del primer puesto en la lista de venta española... ni a tiros. Y es que son eso, los tiros, lo que mejor se le da a este espléndido shoot'em up de la II Guerra Mundial.



SPIDER-MAN
El hombre araña sigue aferrado a los primeros puestos en la lista de ventas gracias a sus superpoderes. Después de ver la peli, ¿se os ocurre un modo mejor de revivir sus aventuras en casa?



GT CONCEPT 2002
No nos extraña que este juego se haya convertido en un éxito, ya que cuenta con los diseños más flipantes sobre ruedas.

Por consolas

PS2
1 Medal of Honor Frontl.
2 G.T. Concept 2002
3 Spider-Man: The Movie
4 R.Evil Code Veronica X (Platinum)
5 Final Fantasy X

PSONE
1 Metal Gear Solid Band
2 Digimon Rumble Arena
3 Final Fantasy IX (Plat.)
4 Dragon Ball Final Bout
5 F. Fantasy Anthology

XBOX
1 Hunter: The Reckoning
2 Halo
3 Moto GP
4 Dead or Alive 3
5 Project Gotham Racing

GB COLOR
1 Dragon Ball Z: Guerreros de leyenda
2 Harry Potter
3 Pokémon Cristal
4 S. Mario Bros Deluxe
5 The Legend of Zelda: Oracles of Seasons

GB ADVANCE
1 Golden Sun
2 Super Mario Advance 2
3 Spider-Man: The Movie
4 V-Rally 3
5 Sonic Advance

GAMECUBE
1 Super Smash Bros. Melee
2 Star Wars: Rogue Leader
3 Pikmin
4 007: Agent Under Fire
5 Luigi´s Mansion

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 20 al 27 de Julio — Datos cedidos por Magic Box

1 Yi-Gi-Oh Duel Monsters 7 (GBA)
2 Digimon World 3: Door to New Ad. (PSone)
3 Golden Sun: The Lost Age (GBA)
4 Kengo II (PS2)
5 Winning Eleven 6 (PS2)
6 From TV Animation 1 Piece G. Line A. (GBC)
7 Gun Survivor 3: Dino Crisis (PS2)
8 Popolocrois Story III (PS2)
9 Hack Vol.1 Infection Expansion (PS2)
10 Victorious Boxers: Champ. Versión (PS2)



DIGIMON WORLD 3
Los primo-hermanos de «Pokémon» están arrasando también en las tiendas japonesas, sobre todo desde que ha salido la tercera entrega de su saga consolera

En EE.UU.

Del 20 al 27 de Julio — Datos cedidos por Games Chart

1 Gran Turismo Concept (PS2)
2 Medal of Honor: Frontline (PS2)
3 Spider-Man: the Movie (GC)
4 Prisoner of War (PS2)
5 GTA III (PS2)
6 Gran Turismo 3 (PS2)
7 Tony Hawk Pro Skater 3 (PS2)
8 V-Rally 3 (PS2)
9 Max Payne (PS2, XBOX)
10 Tiger Woods PGA Tour 2002 (PS2)



PRISONER OF WAR
A estos yankis les mola mucho eso de meterse en la piel de toda la gente, y más si la misión es tan emocionante como escapar de un enorme campo de concentración.

En Gran Bretaña

Del 20 al 27 Julio — Datos cedidos por Games Chart

1 Medal of Honor: Frontline (PS2)
2 GTA III (PS2)
3 Elder Scrolls III: Morrowind (XBOX)
4 Yu-Gi-Oh! (PSone)
5 Eternal Darkness (GC)
6 Backyard Baseball (GBA)
7 Star Wars II: Attack of the Clones (GBA)
8 Digimon World (PSone)
9 2002 FIFA World Cup (PS2)
10 Super Smash Bros. Melee (GC)



GTA III
El macarra más famoso del mundo de las consolas tiene en el mercado británico su mayor legión de fieles ¡Qué gamberrillos son esos ingleses ¿eh?!

La cifra

1.000.000 DE GAMECUBE SE HAN VENDIDO YA EN EUROPA DESDE SU LANZAMIENTO EL PASADO MES DE MAYO.



HAY COSAS DIFICILES DE CREER.

como llevárte una XBOX y el juego Project Gotham por sólo

299€.



www.xbox.com/es/projectgothamracing





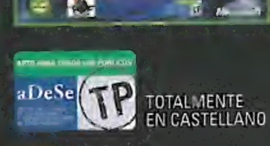






Promoción valida del 1 al 30 de septiembre.





TOTALMENTE EN CASTELLANO



Microsoft

PLAY MORE, PLAY XBOX

www.xbox.com/es

EN DESARROLLO-TODAS LAS CONSOLAS

¡Hemos espiado al espía más famoso!

James Bond está preparando su regreso a PlayStation 2, Xbox y GameCube con «007 NightFire». Nosotros nos infiltramos en la sede de Electronic Arts en Chertesy, a las afueras de Londres, para probar su nuevo juego, y nos trajimos estas imágenes... ¡sólo para vuestros ojos!

PIERCE BROSNAN, el actor que hace de James Bond en el cine, va a ser también el protagonista "virtual" de «007 Nightfire». ¡Será un juego de película!

LOS DISPAROS EN PRIMERA PERSONA serán el aspecto principal del juego. ¡Habrá que aprovechar la famosa "licencia para matar" de 007!

El madrugón que nos pegamos para coger el primer vuelo del día a la capital inglesa tuvo su recompensa cuando nos sentamos frente a las tres versiones de «James Bond 007 NightFire» para las consolas de nueva generación, "guiados" por uno de los programadores del juego.

¿Y qué descubrimos? Pues, en primer lugar, que este juego sí va a contar con la imagen de Pierce Brosnan, aunque no estará basado en "Muere otro día", la próxima peli de la saga 007. Sus creadores han optado por un argumento original para tener más libertad, por ejemplo, a la hora de incluir fases de conducción. Y es que también comprobamos que «007 NightFire» va a seguir la estela de «Agent Under Fire», alternando niveles de disparos en primera persona con otros de acción al volante de varios vehículos. Como ejemplo de los primeros, jugamos una fase en la que debíamos entrar en una fortaleza, y nos ofrecía distintas opciones: infiltrarnos escondidos en un camión, buscar un pasadizo secreto,

ANUNCIO-PSONE

El origen de la fantasía

Vuelven los dos primeros «Final Fantasy».

¿Que os enganchasteis a la saga «Final Fantasy» cuando iba por el capítulo VII? Tranquilos, porque Square va a relanzar en PSone los capítulos I y II, con escenas y acontecimientos nuevos, gráficos mejorados y CG's que explicarán la historia. De momento se sabe que en Japón cada juego costará unos 30 €, pero todavía estamos a la espera de que se haga un anuncio oficial de su salida en España.

NOTICIAS BREVES

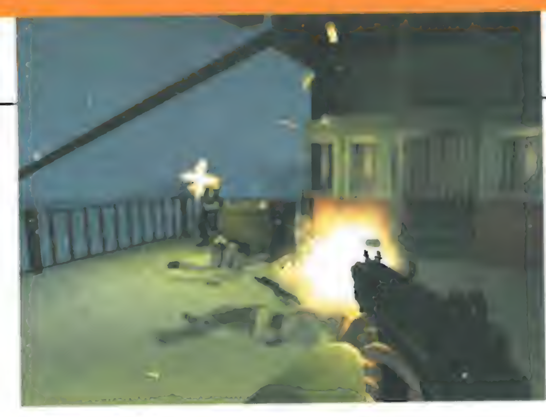


«SKIES OF ARCADIA», SÓLO PARA GAMECUBE

Sega ha cancelado la versión de este juego de rol para PS2, porque prefieren centrar sus esfuerzos en la versión de GameCube. Se va a llamar «Skies of Arcadia Legend», e incluirá un nuevo personaje: la cazadora de recompensas que aparece en esta imagen.

UNA CÁMARA PARA PS2

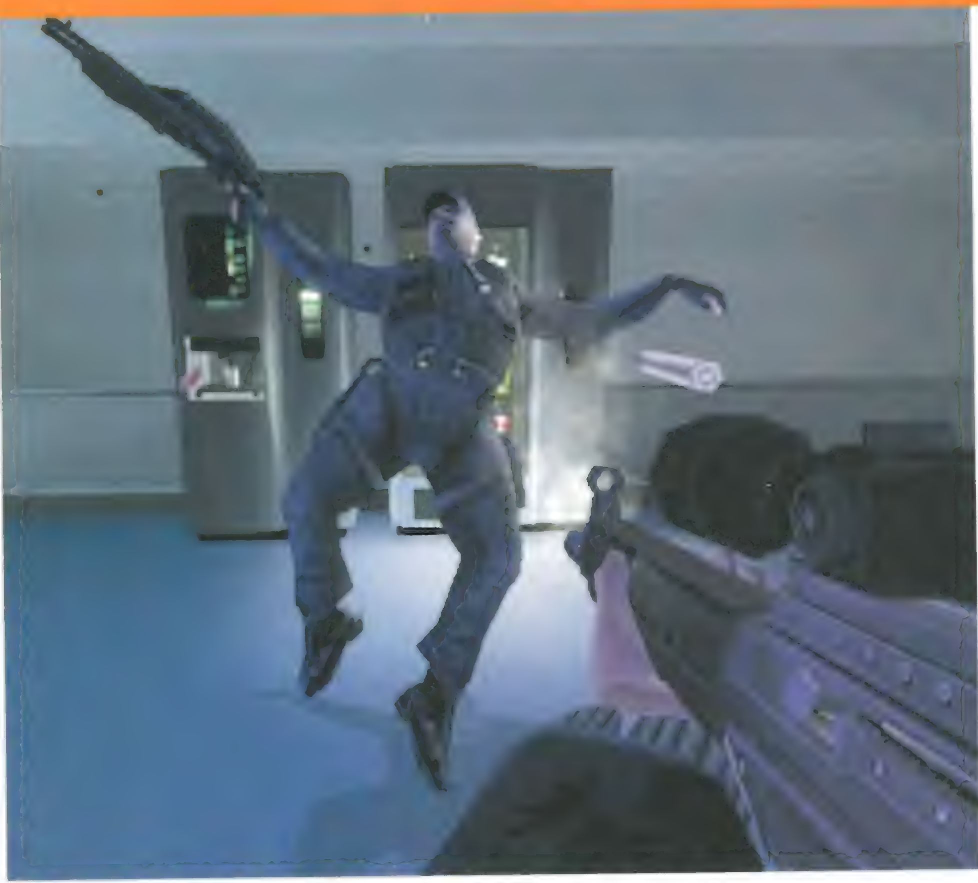
Sony está desarrollando una cámara digital para su consola de 128 bits que nos permitirá, entre otras cosas, "pegar" nuestra fotografía en los personajes de algunos juegos. Llegará en el 2003.



LAS FASES estarán ambientadas en distintos lugares del mundo, desde los Alpes austriacos hasta el Pacífico Sur.



LOS INVENTOS que siempre lleva en su maleta James Bond nos sacarán de más de un apuro. ¡Mirad que llaves!



EL ARGUMENTO SERÁ ORIGINAL, no basado en la próxima peli de James Bond. El desarrollo del juego irá alternando niveles de disparos como éste con otros de acción conduciendo diferentes vehículos.

o avanzar a tiro limpio, sin cortarnos.

También probamos dos fases de conducción, que están siendo programadas por el mismo equipo de «The Need for Speed»: una con una moto de nieve, y otra a los mandos de un vehículo submarino. Unas partidillas a cuatro en el modo multijugador completaron nuestro primer vistazo al juego, que "casualmente" va a estar disponible en noviembre, coincidiendo con el estreno de la película.



UN GALÁN DE VIDEOJUEGO. **Las secuencias de vídeo que saldrán entre fase y fase nos mostrarán a un Bond igualito al de las películas. Tendrá la misma cara... que tiene el tío para ligar.**

TERROR EN XBOX
«Project Zero», el genial juego de Tecmo con el que tanto miedo hemos pasado este mes (mirad la sección novedades), va a aparecer también para Xbox, e incluirá algunas novedades, como personajes y trajes inéditos.

SE RUEDA LA PELI DE «ALIEN VS. PREDATOR»
El director Paul Andersen está inmerso en su nuevo proyecto, una película basada en el juego «Alien Vs. Predator». Andersen ya tiene experiencia en esto de convertir videojuegos al cine, pues dirigió antes "Resident Evil" y "Mortal Kombat".

LA CARAVANA DE INFOGRAMES
Infogrames acompañará a la vuelta ciclista a España con una caravana en la que se podrán probar sus nuevos juegos, como «Stuntman» o «Men in Black II».

ANUNCIO-XBOX

El regreso de los marines

La secuela de «Halo» llegará en el 2003.



Microsoft acaba de anunciar que está desarrollando la segunda parte de «Halo», el juego que más éxito ha tenido hasta el momento en Xbox (se han vendido más de un millón de unidades). La nueva entrega tendrá mejores gráficos, combates más intensos, ¡y se podrá jugar on-line a través de Xbox-live!

EN DESARROLLO–PS2, XBOX Y GC

La galaxia se llena de acción

Se están desarrollando tres nuevos juegos basados en el Episodio II de "Star Wars".

Cuando todavía no hemos dejado de fliparnos con el Episodio II (aún hay alguno por la redacción que intenta mover cosas con el poder de la fuerza o dar saltos en plan Yoda), ya esperamos impacientes los tres juegos nuevos basados en la peli que se están programando, y llegarán de aquí al final del año.

«Bounty Hunter», el primero de ellos, tendrá como protagonista a Jango Fett, saldrá para PS2 y GameCube, y será un juego de acción en tercera persona en el que utilizaremos las habilidades del mercenario espacial, como disparar, volar o lanzar cables de acero, para cazar a nuestra "presa".

Otro juego acción será «Jedi Knight II: Jedi Outcast» (Xbox y GC). En este caso tendremos que echar una mano al caballero Jedi Kyle Katarn en su lucha contra el lado oscuro, usando un buen número de armas y el poder de la Fuerza, claro.

Por último, encontramos «Clone Wars» (PS2 y GC), en el que deberemos ayudar al ejército clon en su guerra contra la confederación, a pie o pilotando cantidad de vehículos, como speeders, AT-SX o naves armadas hasta los topes.

SOLDADO CLON
El ejército clon se enfrentará a las malvadas tropas de la confederación de comercio en «Clone Wars», ¿Os alistáis?



«BOUNTY HUNTER» será un juego repleto de acción en el que controlaremos a Jango Fett.



EN «CLONE WARS» podremos pilotar un buen número de vehículos de tierra y aire.



«JEDI OUTCAST» nos permitirá convertirnos en un auténtico Jedi (con sable de luz y todo).



«JEDI OUTCAST» incluirá un multijugador para que peleemos con nuestros amigos Jedi.



EN DESARROLLO–PS2

¡Que te arreo con la katana, leche!

La tercera parte de «Tenchu», el "simulador de ninja", llegará la próxima primavera.

Para los más jóvenes (o para los que tengáis mala memoria) diremos que las dos anteriores entregas de «Tenchu» salieron a la venta en PSOne, y nos metían en el pellejo de un ninja que tenía que cumplir un montón de misiones poniendo en juego todos sus "ninja-trucos". Vamos, que el amigo podía lanzar shurikens o atacar sigilosamente a sus enemigos por la espalda. Pues bien, en la tercera entrega de la serie, que saldrá para PS2, encontraremos todo esto... mejorado, ya que además de unos gráficos adaptados a la nueva plataforma, el sistema de combates presentará algunos cambios y será posible aprender nuevos golpes y combos a medida que avanzamos. Y por si esto fuera poco, podremos llamar a nuestros "ninja-amiguitos" y echarnos unas partidas en el prometedor modo multijugador que se va a incluir.

INTERNET ON

Un «FFXI» a la última moda
A partir de septiembre, las unidades que se vendan en Japón (y luego en el resto del mundo) de «FFXI» ya traerán "de serie" todos los cambios y ajustes en la jugabilidad que se hicieron desde su salida a la venta.

A bombazos por la Red de Redes
Los chicos de Hudson ya se han puesto manos a la obra con las pruebas de juego online en Japón para el que será su próximo bombazo -y nunca mejor dicho- en PS2: «Bomberman Online»

Los clásicos de SNK, a todas partes
Pues sí, juegos como «King of Fighters», «Metal Slug» y «Samurai Showdown» van a estar dentro de poco a disposición de los móviles más modernos, gracias a un acuerdo entre las empresas Playmore y Digital Bridges.

Prepárate para el juego online masivo
Sony Computer ha llegado a un acuerdo con la compañía Cybernet Systems, para que los desarrolladores de PS2 puedan usar la herramienta OpenSkies en sus próximos juegos online. OpenSkies es

JUEGO DE PELÍCULA-TODAS LAS CONSOLAS

Sufro un ataque de pánico... ¡nuclear!

Se está preparando un shooter subjetivo basado en la película "Pánico Nuclear"

"Pánico Nuclear" no es lo que uno siente al bañarse en una piscina radiactiva, sino el nombre de una peli protagonizada por Ben Affleck y Morgan Freeman que se estrenó hace poco, y también el de un shoot'em up que está desarrollando Ubi Soft y llegará antes de fin de año. En él, manejaremos a un grupo antiterrorista que, a lo largo de 11 niveles, deberá evitar que unos terroristas ataquen EEUU con una bomba nuclear.



LA PELÍCULA narra una historia de espías, y está basada en una novela de Tom Clancy.



¿QUE OS RECUERDA A «RAINBOW SIX»? Lógico, pues los encargados de ambos juegos son los chicos de Red Storm.



MANEJAREMOS A GRUPOS DE 3 SOLDADOS, alternando el control entre uno y otro, y dándoles órdenes de ataque.

¡Qué flash!

"Sobre el papel, la capacidad de Xbox sobrepasa todo lo que se ha dicho y oído. Sin embargo Nintendo ofrece grandes juegos, que es lo que a la gente le importa. No todo es cuestión de polígonos y pixels."

Colin Gordon, Productor de Desarrollo del grupo de programación Boss Games

LINE

un kit de desarrollo que se utiliza desde hace algún tiempo en el mundo del PC para realizar juegos online, y que por su bajo precio y sus características resulta ideal para conexiones no muy rápidas (como módems normales o RDSI básicas).

■ Lucha con el módem de regalo

Ya sabéis que en Japón no se privan de nada, y menos a la hora de jugar por Internet. Lo último es un pack que va a incluir, por unos 90 euros al cambio, el juego de lucha «Marvel vs Capcom 2» junto al módem para PlayStation 2.

■ Los dibujos de la tele, en tu móvil

La ultima tecnología para móviles con lenguaje Java va a llevar a estos modernos aparatos varios juegos basados en personajes de dibujos tan famosos como «Los Picapiedra», «Scooby Doo» y «Las Supernenas».

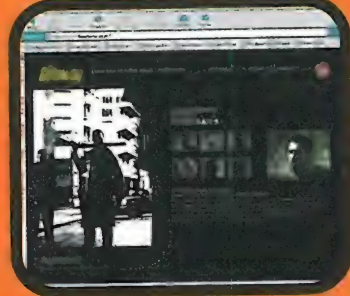
■ Primera partida a «Animal Crossing»

Desde el día 12 de agosto, Nintendo América permite a sus usuarios probar «Animal Crossing», su primer juego online en GameCube, con la intención de recoger sus opiniones sobre el servicio.

WEB DE MODA

www.thegetaway.co.uk

La página web oficial del próximo juego de acción sobre ruedas para la consola de Sony viene bien cargadita de información, imágenes, regalos para tu ordenador, y un divertido juego de detectives.



Si no te convence, visita:
- r3s.servercentral.net
- www.supermariosunshine.com
- www.codemasters.com/proracedriver/spanish/front.php



en voz baja

por javier abad

➔Bienvenidos al rincón más cotilla de la revista. Antes de marcharme de vacaciones me ha dado tiempo a "pegar la oreja" en diferentes conversaciones "confidenciales", y he oído, por ejemplo, que **Capcom ya trabaja en un nuevo juego de lucha de la serie "versus"** (ya sabéis «Capcom vs SNK», «Marvel vs Capcom»...). Sin embargo, esta vez parece que los protagonistas del juego serán todos luchadores de la casa, reunidos en una especie de "Capcom All Stars" masivo.

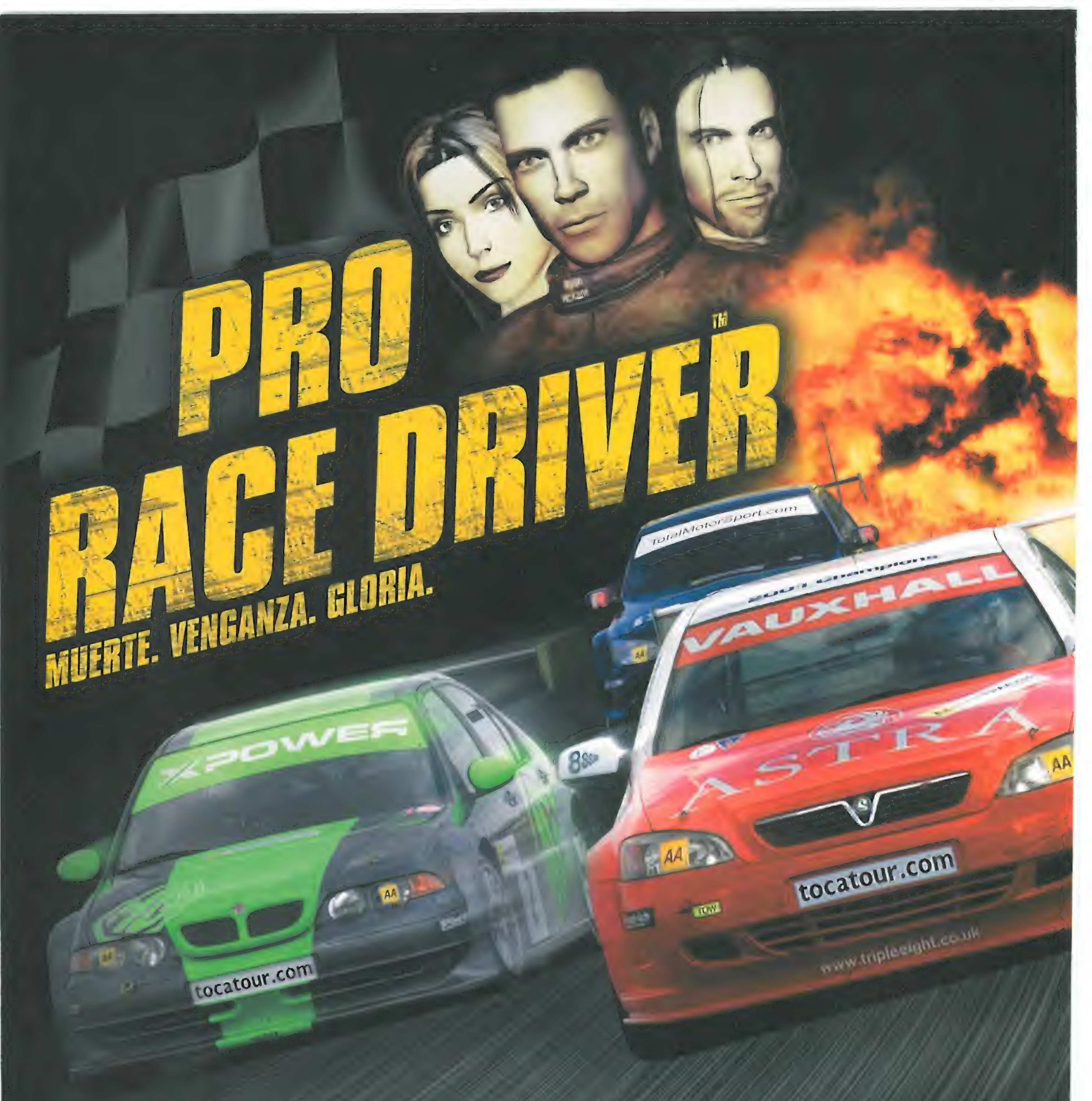
➔También he orientado mi antena hacia las oficinas de Nintendo, y allí he captado comentarios sobre **una posible versión para GBA de «Super Mario RPG»,** el juego de rol de Mario que salió hace unos años para Super Nintendo, aunque nunca llegó a nuestro país. ¡A ver si esta vez tenemos más suerte!

➔A ver quién sabe responderme a esta pregunta: ¿qué jugador va a ser la **imagen de «FIFA 2003»** en España? ¿El bético Joaquín? ¿Helguera? Hagan sus apuestas.

➔Para terminar, un rumor con sabor oriental. Los creadores de «ICO» han publicado un anuncio en Japón para reclutar gente que trabaje en su nuevo juego. Como veis en la imagen de aquí abajo, la publicidad incluye una ilustración en la que aparecen **tres jinetes muy parecidos al protagonista del juego.** ¿Estaremos ante una pista de cómo va a ser «ICO 2»?



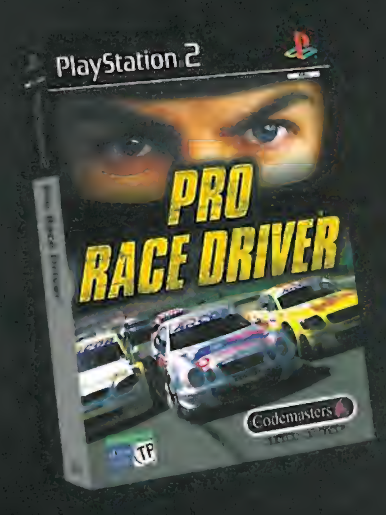
¿SERÁ ESTO «ICO 2»? Esta ilustración ha desatado los comentarios sobre el juego.

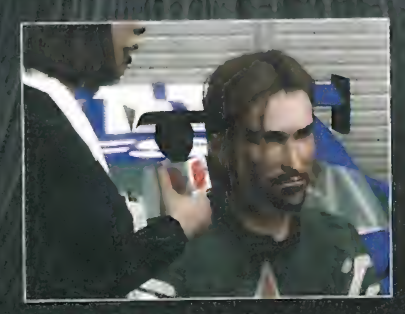

PRO
RACE DRIVER
TM
MUERTE. VENGANZA. GLORIA.
TotalMotorSport.com
VAUXHALL
ASTRA
XPOWER
tocatour.com
tocatour.com
www.tripleeight.co.uk

"UN MOTOR GRÁFICO ESPECTACULAR"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION 2

"HAY QUE VERLO PARA CREERLO"
PLAYMANIA







Vive el drama real de los circuitos mientras controlas la carrera de Ryan McKane



Impresionantes accidentes con un sistema de colisiones inédito hasta el momento

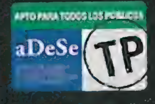


Compite en 38 circuitos internacionales que incluyen Hockenheim, Silverstone y Montmeló



13 campeonatos globales

BTCC DTM 



MANUAL, TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO.



PlayStation 2



GENIUS AT PLAY

Infórmate sobre Pro Race Driver en www.codemasters.com

Sabes cual... fue la primera empresa que puso a la venta una consola de videojuegos?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

EN DESARROLLO-PS2 Y XBOX

Una pandilla de "nazíos pa'matá"

«Return to Castle Wolfenstein» saldrá en PlayStation 2 y Xbox.

Por si no estáis muy puestos en el mundillo del PC, os recordamos que «Return to Castle Wolfenstein» es un aclamado shoot'em up subjetivo en el que nos enfrentamos al ejército nazi para detener sus experimentos, y de paso ayudar a los aliados a ganar la II Guerra Mundial. La verdad es que el juego mola un montón, y la buena noticia es que los consoleros no nos vamos a quedar sin él, porque ya están en marcha las conversiones para PS2 y Xbox, que llegarán a principios del próximo año.



LOS ENEMIGOS serán criaturas nacidas de los experimentos genéticos de los nazis. Tendremos que darles mucha caña.

PRÓXIMO LANZAMIENTO-TODAS LAS CONSOLAS

Ponle un "4" a tu tabla de skate

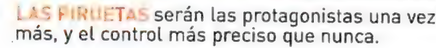
La cuarta parte de «Tony Hawk» estará disponible en noviembre.

Montar en monopatín puede ser muy divertido, pero lo normal es que te pegues unas tortas de escándalo. Por eso, el modo más seguro de practicarlo es sentadito delante de tu consola jugando a cualquiera de los «Tony Hawk», una genial saga de juegos de skateboard que nos prepara ya su cuarta entrega para finales de año. En esta ocasión, podremos elegir entre 13 "skaters" distintos, todos ellos reales, se incluirá un nuevo modo de juego llamado "Go Pro", y se mejorarán el editor de niveles y la física de las tablas para que todo resulte más realista y adictivo que nunca.



TONY HAWK se ha convertido en todo un ídolo de los "skaters de consola", que tratan de imitar los logros de su "maestro".





LAS PIRUETAS serán las protagonistas una vez más, y el control más preciso que nunca.



LOS NUEVOS MODOS nos pondrán ante retos nunca vistos en las tres entregas anteriores.

PELÍ BASADA EN UN JUEGO-EE.UU.

Hollywood juega a las consolas

«Spy Hunter» será el próximo videojuego en llegar a los cines.

Según la revista Variety, una prestigiosa publicación de cine estadounidense, el próximo videojuego en dar el salto a la pantalla grande va a ser «Spy Hunter», cuyos derechos han sido comprados por los estudios Universal. Su idea es hacer una peli de acción y espionaje con dos grandes protagonistas: el G-6155 Interceptor, un cochazo capaz de transformarse en moto y barco, y The Rock, el luchador de la WWF que también salía en "La momia".



«G-6155 INTERCEPTOR» Este impresionante "buga" será uno de los grandes protagonistas de la peli

ANUNCIO-TODAS LAS CONSOLAS

Que parezca un accidente...

Muy pronto van a llegar «Driver 3» a las 128 bits, y «Driver 2» para GBA.

La serie «Driver», conocida porque nos propone pasarnos al bando de los malos y conducir como locos, mientras cumplimos los "encargos" más sucios (no nos referimos a lavar las camisas de Camacho, sino a trabajar de chófer de un mafioso, por ejemplo), es noticia este mes por partida doble:

Tras el éxito de sus dos primeras entregas en PS, se sabe que ya está en desarrollo el tercer capítulo para PS2, Xbox y GC, aunque tendremos que esperar al año que viene para poder disfrutarla. ¿Cómo, que todavía no tenéis ninguna de estas consolas? Desde luego, lo vuestro no tiene nombre. Pero tranquilos, porque este otoño también va a llegarnos una conversión de «Driver 2» para GBA. Vamos, que ya no os va a quedar ni una sola excusa para no conocer la serie.



«DRIVER 2. ADVANCED» va a ser una conversión del juego que salió en PSone.



LOS VÍDEOS que aparecían en el original serán sustituidos por imágenes estáticas.



LA VERSIÓN PARA GBA se unirá a las que saldrán para PS2, GameCube, Xbox y PSone. ¡Vaya despliegue!

EN EL NUEVO MODO "GO PRO" tendremos que llevar a nuestro patinador desde el anonimato hasta convertirlo en toda una estrella profesional.



PRIMERAS IMÁGENES-PLAYSTATION 2

Sus vidas no tendrán secretos para vosotros

Por fin vamos a poder simular la vida de los protagonistas de «Los Sims».

La famosa saga «Los Sims» hasta ahora siempre había sido exclusiva de PC, con lo que los consoleros nos quedábamos sin poder disfrutar de uno de los juegos más originales de los últimos años. Pero la cosa va a cambiar a partir de noviembre, que será cuando llegue a PS2 una versión de este "simulador de vida", que nos permite controlar todo lo que hacen nuestros personajes: decidimos su forma de ser y de vestir, les ayudamos a encontrar trabajo, casa... ¡y por supuesto, novia! Además, también incluirá una opción para jugar a dobles. ¿Os imagináis cómo será espiar a la vecinita de al lado desde la ventana de casa?



PODREMOS MODIFICAR a los Sims para crearlos a nuestra imagen y semejanza.


CONTROLAREMOS SU VIDA para que sean los más felices del mundo Sim.

EN DESARROLLO-TODAS LAS CONSOLAS

Pronto serás una estrella del mejor deporte

Las próximas entregas de las sagas «FIFA» y «NBA Live» traerán el mayor realismo a las consolas de 128 bits.

Se acaba el verano y, como todos los años, se avecinan las nuevas temporadas de fútbol y baloncesto. ¿Sabéis lo que eso significa? Efectivamente: ya están en desarrollo «FIFA 2003» y «NBA 2003», las nuevas ediciones de los dos simuladores estrella de EA Sports (esperemos que no nos esté leyendo ningún fan del fútbol americano), que llegarán a las consolas de 128 bits el próximo noviembre.

Lo más importante de «FIFA 2003» es que no será una puesta al día de la anterior entrega, sino un juego completamente nuevo. Nosotros viajamos a Londres para comprobarlo, ¡y jugamos los primeros partidos! En ellos pudimos apreciar su renovado motor gráfico, un control con más posibilidades y un nuevo sistema de IA, que mejorarán la jugabilidad con respecto a la versión de 2002.

En cuanto a «NBA 2003», quizá la mayor novedad para nosotros consistirá en la presencia de Pau Gasol al frente de los Memphis Grizzlies, aparte de mejoras en las animaciones y un revolucionario control que nos permitirá manejar las dos manos del jugador.

ANUNCIO-XBOX

Conducir un Mercedes dejará de ser un sueño

«Mercedes-Benz World Racing» nos va a poner al volante de estos cochazos.

«Mercedes-Benz World Racing» es el nombre de un nuevo juego de conducción que va a llegar a Xbox en octubre. Se tratará de un simulador de carreras al uso, pero con la particularidad de que podremos conducir cualquier modelo de la lujosa casa Mercedes, ya sean los clásicos, los deportivos o incluso prototipos. Sus principales virtudes técnicas serán un potente editor de gráficos, además del exhaustivo realismo que nos proporcionarán los más de 150 parámetros ajustables en cada vehículo, que para colmo podrán sufrir todo tipo de daños. Si os atraen estas "obras de arte con ruedas", no os perdáis los próximos números de la revista.


LOS COCHES serán idénticos a los modelos de verdad. Y si vamos con una chica, mucho mejor.

ANUNCIO-GBA

Doom, doooom, mi pistola hace... ¡boom!

«Doom II» reducirá su tamaño, pero seguirá ofreciéndonos acción frenética.

Acaban de llegar a nuestra redacción las primeras pantallas de la versión para GBA del legendario «Doom II», y la verdad es que, pese a las relativas limitaciones técnicas, el juego tiene tan buena pinta como el que salió hace años para PC.

Obviamente, seguirá siendo un shooter en primera persona, de esos en los que lo máximo que vemos de nuestro personaje es su arma, y asumiremos el papel de un marine espacial que lucha contra todo tipo de alienígenas, monstruos y zombis, para salvar al mundo de la destrucción. Su fecha de lanzamiento todavía está sin confirmar, pero que no os quepa duda de que a partir de ahora pensamos manteneros al día de su desarrollo.


ESTOS BICHOS necesitan que alguien les abra otro ojo. ¿Quién se apunta?


EL MOTOR de GBA pondrá en pantalla más enemigos de los que os pensáis.

Magnavox

Que lanzó en EEUU en el año 72 la consola Odissey. Nintendo la distribuyó en Japón, y más tarde desarrolló su consola NES como proyecto independiente.



PAU GASOL será el mayor atractivo para nosotros. Aquí le tenéis exhibiendo su manejo del balón.

JASON KIDD, la estrella de los New Jersey Nets, será la "cara oficial" de «NBA 2003». Los aficionados a la liga americana van a poder disfrutar con el realismo extremo de este simulador.





JUGAMOS A «FIFA 2003» en Londres, y la verdad es que nos pareció muy prometedor.



EL NUEVO «FIFA» está siendo programado a partir de cero. La intención de sus creadores es que no sea una entrega más, sino un juego completamente distinto a los anteriores.

PRÓXIMO LANZAMIENTO-GAMECUBE

Zorros vs. Dinosaurios

Confirmado: el próximo noviembre jugaremos a «StarFox Adventures».

La continuación de una de las sagas más clásicas de las consolas de Nintendo llegará a España el próximo 22 de noviembre. «StarFox Adventures» nos pondrá de nuevo en el papel del aventurero espacial Fox McCloud, que en esta ocasión podrá abandonar su nave para recorrer un planeta lleno de dinosaurios. Nosotros ya hemos podido probar una versión muy avanzada, ¡y tenía una pinta magnífica!



ADEMÁS DE PILOTAR NAVES, recorreremos a pie un peligroso mundo prehistórico.



FOX MCCLOUD será la estrella de este título: un tío más listo que un zorro.

LANZAMIENTOS SEPTIEMBRE

	8 SEPT	16 SEPT	23 SEPT	30 SEPT
DINO STALKER – PS2 (Disparos)	■			
FREEKSTYLE – PS2 (Deportivo)	■			
STUNTMAN – PS2 (Acción)	■			
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PLATINUM) – PS2 (Acción)	■			
FIREBLADE – PS2 (Acción)		■		
HITMAN 2 – PS2 (Aventura)		■		
MATT HOFFMAN PRO BMX 2 – PS2 (Acción)		■		
TIMESPLITTERS 2 – PS2 (Shoot em up)		■		
BARBARIAN – PS2 (Beat em up)			■	
CONFLICT: DESERT STORM – XBOX (Acción)		■		
MATT HOFFMAN PRO BMX 2 – XBOX (Acción)		■		
TAZ WANTED – XBOX (Plataformas)		■		
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE – XBOX (Rol)			■	
LOTUS CHALLENGE – XBOX (Velocidad)			■	
METAL SLUG X – XBOX (Acción)				■
GAUNTLET DARK LEGACY – GC (Acción)	■			
LOST KINGDOMS – GC (Estrategia)	■			
TOP GUN – GC (Simulador)	■			
RESIDENT EVIL – GC (Aventura)		■		
STREET HOOPS – GC (Deportivo)		■		
DOSHING THE GIANT – GC (Aventura)			■	
CAPCOM VS SNK 2000 PRO – PSONE (Lucha)	■			
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PLATINUM) – PSONE (Acción)	■			
AUSTIN POWERS PINBALL – PSONE (Puzzle)		■		
GUNDAM BATTLE ASSAULT 2 – PSONE (Acción)		■		

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante el mes de agosto. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN



Siente el miedo con «Resident Evil»

Análisis: Este mes en Nintendo Acción, no os perdáis el terrorífico análisis en primicia del nuevo «Resident Evil» para GameCube.

Avance: También podéis viajar hasta la isla paradisíaca donde se desarrolla «Super Mario Sunshine», leyendo una preview gigantesca con todos los detalles y las mejores pantallas.

Reportaje: Primeras imágenes de algunos de los juegos más esperados para GameCube y GB Advance: «FIFA 2003», «James Bond Nightfire» y «Harry Potter 2». ¡Ya a la venta!

→ MICROMANÍA



«El Señor de los Anillos» llega al PC

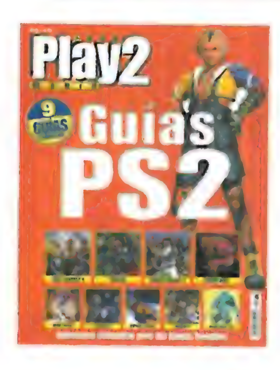
La Comunidad del Anillo: Toda la información del primero de los tres juegos que Universal está preparando sobre "El Señor de los anillos".

New World Order: El nuevo título de Project 3, llega dispuesto a relanzar el género de la acción.

Warcraft III: Segunda parte de la extensa solución, para que conozcáis todos los trucos y secretos del sensacional juego de Blizzard.

DEMOS: Dos CD´s de regalo con las mejores demos, actualizaciones, extras y utilidades...

→ GUÍAS PS2 PLAY MANÍA



Las mejores guías para PlayStation 2

FFX, al detalle: Si os acabáis de hacer con la última maravilla de Square y queréis completar el juego, aquí tenéis la guía definitiva. En ella encontraréis tácticas para derrotar a los enemigos, localizaciones de los eones ocultos, claves para conseguir las mejores armas de cada personaje, pistas para encontrar todos los secretos, etc.

Ocho guías más: Soluciones completas de títulos como «Maximo», «Spider-Man», «Herdy Gerdy», «Atlantis III» o «Wipeout Fusion», y todos los movimientos de «Virtua Fighter 4».

→ PLAYMANÍA



Los combates de «Tekken 4», a fondo

Reportajes: «Tekken 4» ocupa la portada y el reportaje principal del número 44. También podéis conocer las mejores aventuras y los simuladores de velocidad que marcarán el final de año.

Guía Coleccionable: Este mes, PlayManía os ofrece la solución completa de «Onimusha».

Novedades: «Commandos 2», «Stuntman», «Pro Race Driver», «Project Zero»... todas las novedades del mes analizadas, con el mayor rigor y seriedad. Y eso sin olvidar los trucos, la guía de compras, las comparativas...

→ COMPUTER HOY JUEGOS



«Warcraft III», la mejor estrategia

Juego del mes: Tras casi un lustro de espera, «Warcraft III Reign of Chaos» es ya una realidad divertida... y repleta de virtudes.

Test: Este mes viene cargadito de continuaciones de sagas que pisan sobre seguro: «Grand Prix 4», «Duke Nukem Manhattan Project», las Campañas Clon de «Star Wars: Galactic Battlegrounds», el «Manager de Liga 2002» o el soberbio «Gran Turismo Concept 2002».

Juego de regalo: «Sub Culture», o cómo progresar en el mar, comerciando sin parar.

→ PC MANÍA



Protege tu PC de bloqueos

Informe: A menudo, cuando abrís varios programas a la vez o ejecutáis dos que tienen serias incompatibilidades, vuestro ordenador acaba bloqueándose y generando ficheros de error. En el número 35 de PC Manía os enseñan a resolver esta clase de problemas.

Comparativas: Las mejores impresoras, software para el tratamiento y edición de tipografías, e inmobiliarias on-line.

Regalo: Aplicación completa para restaurar ficheros de sonido: "Music Cleaning Lab".


piensa por ti.
Con la colaboración de:
OBRA SOCIAL
CAJA MADRID
902 16 15 15
www.sindrogas.es
sin dudas, sin drogas.
PLAN NACIONAL
SOBRE DROGAS
MINISTERIO
DEL INTERIOR

ROL · NINTENDO · Lanzamiento en Japón Diciembre 2002 · Lanzamiento en España Primavera 2003



aquí Tokio

por christophe kagotani



¡Hola otra vez desde Tokio! Aunque el calor aprieta de lo lindo, yo sigo al pie del cañón para que os llegue a España la información más refrescante. Este mes, os adelanto **las últimas entregas de dos leyendas de los videojuegos, nada menos que «Zelda» y «Panzer Dragoon»**. Sí, sí, he conseguido que me dejen entrar en Nintendo y en Sega, para ver cómo van sus últimos proyectos para GC y Xbox, ¡y tienen una pinta inmejorable!

Para completar mi recorrido de visitas consoleras, me pasé también por las oficinas de Sony (por cierto, me encontré con el creador de Parappa, y como veis aquí arriba, no perdí la ocasión de inmortalizar el momento). Allí me confirmaron que **el 26 de septiembre saldrá «Final Fantasy XI Special Box»**, una edición del RPG online de Square que va a incluir las últimas versiones del juego y del navegador de Internet PlayOnline, para que los usuarios no tengan que andar bajándose de la red las actualizaciones.

La que parece no levantar cabeza es Xbox. Aquí las tiendas se han puesto de acuerdo para **rebajar el precio de los juegos de 2.000 a 3.000 yenes sobre el precio marcado.** Es decir, que los usuarios se ahorran unos 18 € con cada juego que se compren. A ver si así mejoran un poquito las cosas para Microsoft.



EL NUEVO ZELDA va a mezclar momentos de acción con otros de exploración y puzzles. Eso sí, la magia de esta saga clásica va a estar siempre presente.

LA AVENTURA MÁS ANIMADA

THE LEGEND OF ZELDA

Después de mucho insistir, conseguí colarme en las oficinas de Nintendo para echar un vistazo al nuevo Zelda para GameCube, y... ¿a que no sabéis a quién me encontré? Pues a Miyamoto, que me estuvo desvelando los secretos de su último proyecto.

LOS GRÁFICOS

Link se pasa a los dibujos animados

LA NUEVA IMAGEN DE LINK ha montado un revuelo tremendo. Al principio a mí también me parecía que los gráficos en Cel Shading (dibujos animados tipo «Jet Set Radio») no iban a estar a la altura, pero la verdad es que visto en movimiento, su aspecto es impresionante. Además, el nuevo «Zelda» mezclará su aspecto animado con flipantes efectos en tiempo real, como la luz y la distorsión cuando aparezca fuego.







EL ARGUMENTO
Una historia de leyenda

LINK TENDRÁ QUE RESCATAR A SU HERMANA en esta nueva aventura, según me ha contado Miyamoto. Pero también os puedo adelantar algunos detalles más sobre el desarrollo de la historia, como que tendremos la ayuda de otros personajes, por ejemplo, o que podremos manejar un barco como si se tratara de un minijuego. Por supuesto, el plato fuerte del mini DVD estará en los puzzles y en la investigación, para la que podremos recurrir a una cámara en primera persona, y también me han adelantado que habrá numerosos vídeos que nos irán desvelando el argumento.





«« LINK VOLVERÁ A PROTAGONIZAR UNA APASIONANTE AVENTURA, CON UN ASPECTO DE DIBUJOS ANIMADOS Y ENORMES DOSIS DE ACCIÓN »»



EL PROTAGONISTA volverá a ser Link, aunque por segunda vez (hubo un juego para la consola CD-I) cambiará el realismo por los gráficos de "dibujos animados".

LOS COMBATES
Espadazos en tiempo real

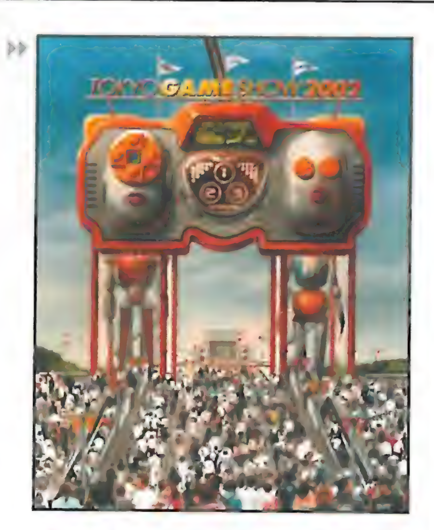
LOS COMBATES EN TIEMPO REAL, es decir, esos enfrentamientos en los que la acción no se detiene, son una seña de identidad que se mantendrá en el nuevo «Zelda». Como en las dos entregas anteriores para N64, tendremos también un sistema de fijación de blancos para encarar siempre al rival más cercano y, además, por primera vez podremos disfrutar de las diferentes expresiones faciales de Link según el golpe que realicemos. Pero lo mejor de todo es que también podremos ejecutar combos y ataques especiales. ¡Ah! y para bloquear los ataques de los rivales bastará con apretar un sólo botón.

SHIGERU MIYAMOTO, EL GENIO DE NINTENDO

EL CREADOR DE «ZELDA» es un genio de la programación. Entre sus creaciones se encuentran juegos tan importantes como la saga protagonizada por «Super Mario Bros», el primer «Donkey Kong», o «Pikmin», que ha sido su primer juego para GameCube.

■ SHOOTER ■ SEGA ■ Lanzamiento en Japón Octubre 2002 ■ Lanzamiento en España 2003

aquí Tokio



→Las buenas noticias son que **el próximo Tokio Game Show ya calienta motores**, y para la edición de este año parece que todas las grandes compañías contarán con su propio stand. Después de un par de ediciones en las que daba la impresión de que la feria japonesa había perdido fuerza respecto al E3 de Los Angeles, **Capcom, Konami, Nintendo, Sega, Sony y las demás ya tienen a punto su nueva línea de títulos para finales de año.**

→Por cierto, **Capcom también ha confirmado su presencia en el Jamma Show.** La feria japonesa del arcade, volverá a contar con los creadores de «Street Fighter» después de dos largos años de ausencia. Además, en la feria también se mostrarán **la nueva placa Triforce, fruto del trabajo conjunto de Nintendo, Sega y Namco,** y seguramente la versión renovada de «Out Run», que corre sobre una placa basada en la tecnología de Xbox.

→Y para terminar una noticia para nostálgicos. Playmore, la compañía formada por antiguos miembros de SNK **ha anunciado que seguirá desarrollando juegos para NEO GEO**. La consola de SNK se hizo famosa por sus excelentes juegos de lucha en 2D, pero dentro de la compañía nos han advertido **que se preparan algunas sorpresas interesantes.** ¡Nos vemos el mes que viene!



A LOMOS DE UN FABULOSO DRAGÓN recorremos niveles en los que nuestra única preocupación consiste en acertar con el punto de mira y acribillar a todos nuestros enemigos.

UN DRAGÓN CON PUNTERÍA

PANZER DRAGOON ORTA

«Panzer Dragoon» fue uno de los mejores juegos para Saturn. En él íbamos a lomos de un dragón pegando tiros a un montón de naves enemigas. ¿Que por qué os cuento esto? Pues porque en Sega me acaban de enseñar la próxima entrega de la saga.

EL SISTEMA DE JUEGO

Disparos "sobre raíles"

COMO EN LA ANTERIOR ENTREGA, el desarrollo de «Panzer Dragoon Orta» nos llevará por caminos prefijados, mientras nos encargamos de "dar cera" a un montón de enemigos con nuestro punto de mira. Los controles serán muy sencillos de aprender: fijamos el blanco y disparamos con los gatillos, esquivamos con el stick y aceleramos y frenamos con dos botones. Para hacerlo más espectacular, la cámara cambia el enfoque de la acción según por donde nos ataquen.



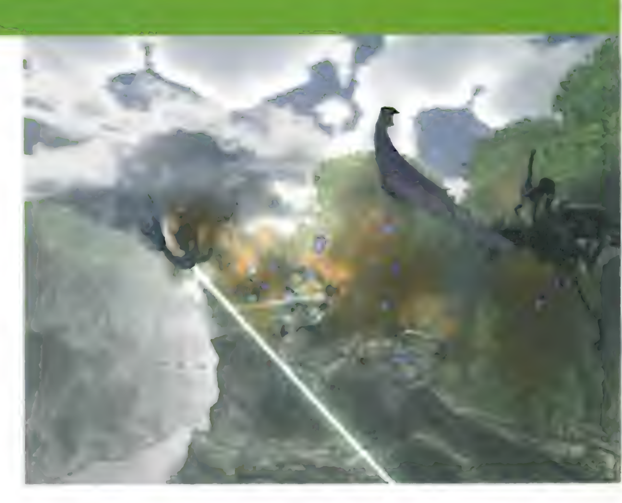




LOS DRAGONES

Unas bestias que cambian

NUESTRO "VEHÍCULO" CAMBIA DURANTE LA PARTIDA. Cada vez que presionamos el botón Y, se produce un alucinante "morphing" del dragón en otro animal aún más feroz. En total tenemos tres monturas disponibles, que se controlan de la misma manera. La única diferencia está en que mientras una destaca por su poder de ataque, otra lo hace por su velocidad, y la tercera por sus escudos defensivos. Además, cada uno de los dragones puede hacer un ataque especial, que llena la pantalla de efectos mientras deja fuera de combate a todos los enemigos a la vista.





« TÉCNICAMENTE, «PANZER DRAGOON ORTA» VA A SER UNO DE LOS JUEGOS MÁS PUNTEROS DE XBOX, CON UNOS GRÁFICOS Y UN SONIDO ALUCINANTES »



LOS ENEMIGOS son tan alucinantes como este gusano gigante, que nos ataca por la espalda. Menos mal que nuestro dragón va a ser capaz de lanzar ráfagas de 5 misiles.

LOS ESCENARIOS

Un "tour" por mundos de fantasía

LOS NIVELES DEL NUEVO «PANZER DRAGOON» son de los más bonitos que he visto en cualquier juego. La acción corre constantemente a 60 fps, lo que permite que los fondos se vean muy nítidos, y además los reflejos en el agua y el movimiento de las partículas de polvo me dejaron flipado. Por supuesto, todos los escenarios están situados en mundos de fantasía, como un desierto habitado por gigantes, un río en medio de la jungla o los clásicos diseños "hi-tech" de las bases enemigas. Vamos, una auténtica pasada.

SHUN ARAI

SMILEBIT es el equipo de Sega encargado de programar «Panzer Dragoon Orta». Parece que Shun Arai, su máximo responsable, tiene cierta predilección por Xbox, porque otros dos títulos para esta consola llevan la firma de su grupo: «Gun Valkyrie» y «Jet Set Radio Future».



Así es el juego basado en los libros de "El Señor de los Anillos".

LLEGAN MÁS JUEGOS BASADOS EN "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"

LA LEYENDA DEL ANILLO SE HACE JUEGO

"El Señor de los Anillos" no para. Si hace unos meses os enseñábamos el juego de la película, ahora nos hemos ido a los estudios Universal para contaros todo sobre el juego basado en el libro.

Los hobbits son unas criaturas de pies peludos y baja estatura a quienes por encima de todo les horrorizan las aventuras. Sin embargo, desde que el Anillo Único (un objeto mágico con el que el malvado Sauron pretende dominar el mundo) acabó en sus manos, les ha caído encima la complicada tarea de atravesar la Tierra Media para destruirlo. Más o menos así es como comienza la enorme aventura de espada y brujería que J.R.R. Tolkien escribió en 1954, y que se ha convertido en uno de los libros más leídos del siglo XX. De hecho, es una de las novelas preferidas de Alan Patmore, el director del equipo que está desarrollando el juego para PS2, y que se muestra especialmente orgulloso porque "**hemos conseguido que el juego sea muy fiel a los libros. En la película no se metieron muchas cosas que los fans echaban de menos, como el personaje de Tom Bombadil y el Bosque Viejo, que nosotros sí tendremos en el juego**". De hecho, todo el desarrollo ha sido supervisado por Tolkien Enterprises, que se encarga de ajustar las adaptaciones con la mayor fidelidad posible. "**Incluso mantenemos diálogos de los que aparecen en el libro**", nos dice mientras nos enseña una secuencia de los Jinetes Negros.

EL ARGUMENTO seguirá al dedillo el de "La Comunidad del Anillo", que es el primero de los tres libros que componen la his-

¡REPORTAJE EN EXCLUSIVA!

LOS 3 PROTAGONISTAS:



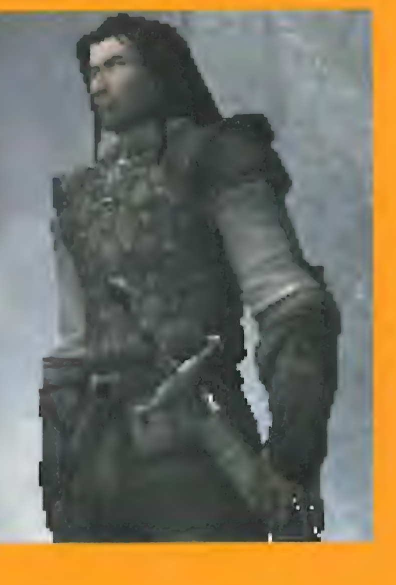
Frodo

- Tipo: **Hobbit**
- Armas: **Espada corta, el Anillo Único**
- Características: **Lanza piedras para despistar a los orcos y pasar desapercibido.**



Gandalf

- Tipo: **Humano**
- Armas: **Espada larga, hechizos mágicos**
- Características: **Puede utilizar la magia para confundir a los enemigos o curarse.**

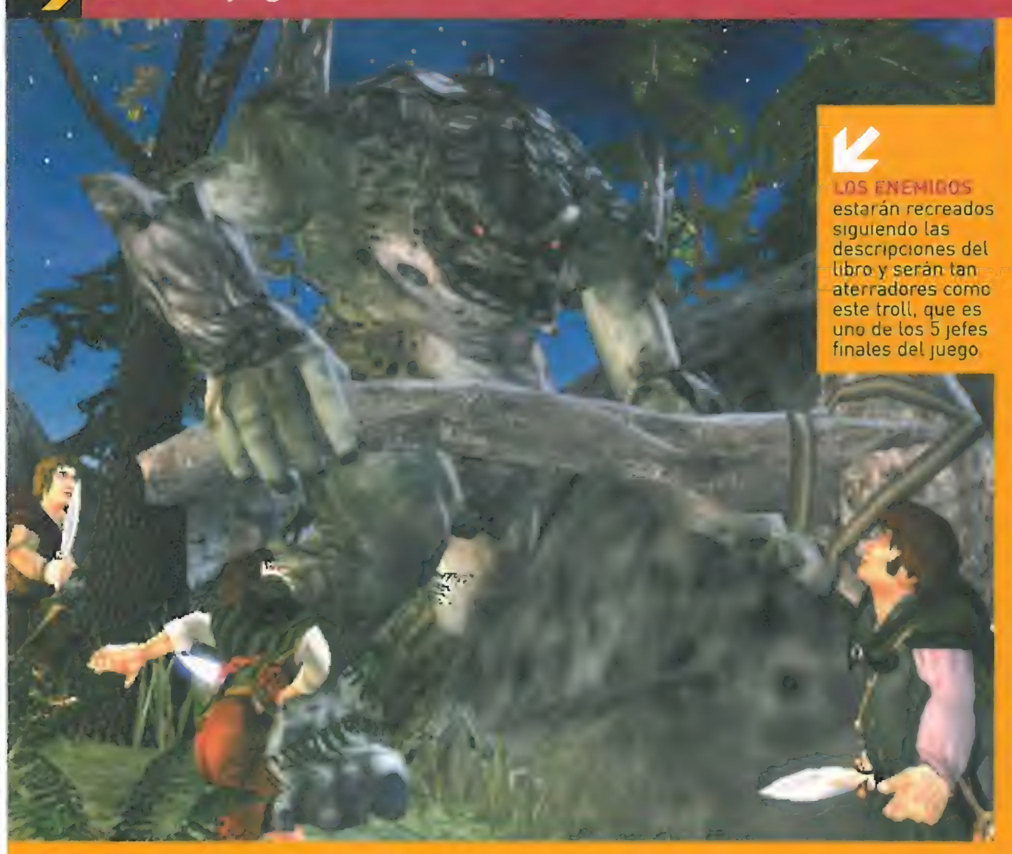


Aragorn

- Tipo: **Humano**
- Armas: **Espada larga, arco y flechas**
- Características: **Para disparar el arco, pasa a la perspectiva en primera persona.**

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Fecha de lanzamiento del juego : **diciembre de 2002**
- Formato para los que sale: **PlayStation 2 y Xbox**
- Tipo de juego: **aventura de acción**
- Estará basado en: **los libros de "El Señor de los Anillos"**
- Compañía que lo está desarrollando: **Vivendi Universal**



LOS ENEMIGOS estarán recreados siguiendo las descripciones del libro y serán tan aterradores como este troll, que es uno de los 5 jefes finales del juego.





ALAN PATMORE, EL DISEÑADOR DEL JUEGO, nos comentó que también es un fanático de los libros de Tolkien.

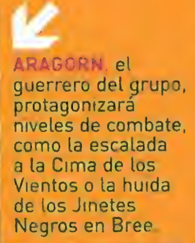
USANDO EL ANILLO ÚNICO

El poder invisible

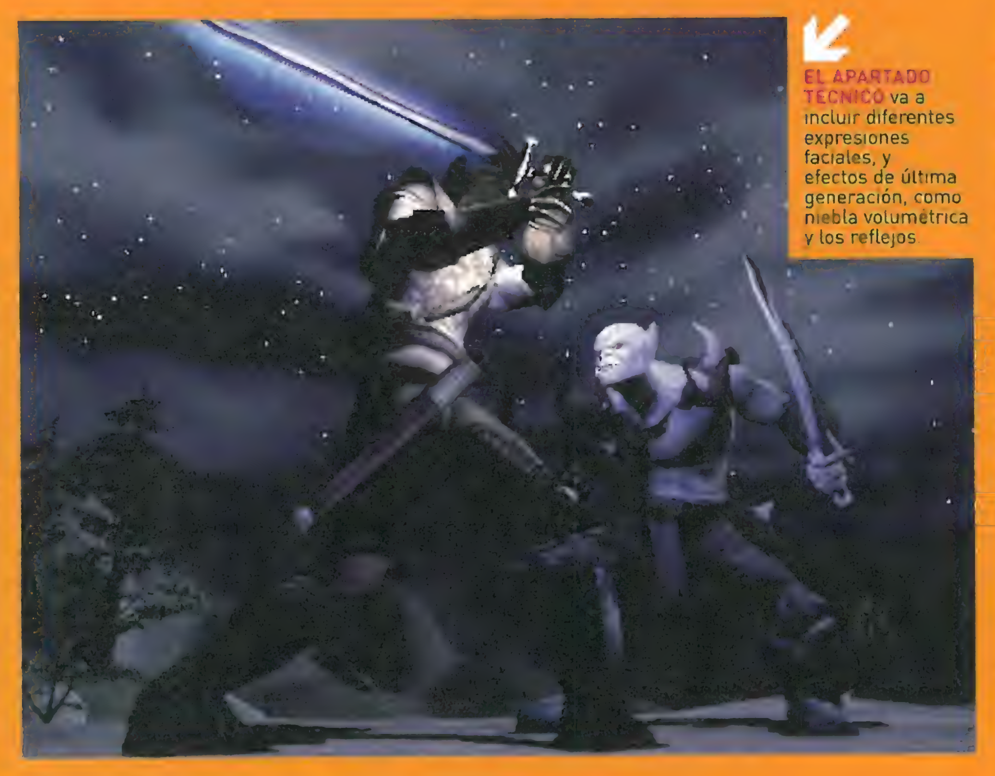
Ponerse el Anillo Único también tendrá sus peligros, tal y como aparece en el libro. Cada vez que lo hagamos aparecerá, junto al Anillo, un indicador de corrupción, que se irá llenando cuanto más tiempo pasemos con el "daño" puesto. Aunque durante todo este tiempo seremos invisibles para nuestros enemigos, un aro de fuego comenzará a cerrarse sobre Frodo poco a poco. Si continuamos utilizando el Anillo hasta que el fuego nos alcance, caeremos automáticamente en las garras del malvado Sauron.

toria. **"Los jugadores podrán controlar a Frodo, a Aragorn, el guerrero, y a Gandalf, el mago, en diferentes niveles, y cada uno de ellos tendrá características únicas, que irán mejorando según avancemos en el juego"**. Poco a poco vamos descubriendo a qué se refiere cuando habla de la fidelidad de los juegos al libro, ya que ambas versiones serán idénticas, salvo por las mejoras gráficas del juego de Xbox, y el sonido digital 5.1. **"Los puzzles que deberán resolver los jugadores dependerán de las habilidades de su personaje. Por ejemplo, Frodo tendrá la posibilidad de esconderse para pasar desapercibido, lanzar piedras para despistar a sus enemigos o ponerse el Anillo y hacerse invisible"**. Sin embargo, el aspecto del juego cambia cada vez que utilizamos el Anillo Único: Frodo se vuelve transparente y un círculo de Fuego se va cerrando sobre la pantalla. **"Frodo tiene una barra de pureza que se va gastando a medida que utilizamos el Anillo. Esto es un indicador del poder de corrupción del que se habla en los libros, así que si lo utilizamos demasiado, Frodo simplemente morirá"**. Pero no todos los puzzles consistirán en burlar a nuestros enemigos. Al contrario: según atravesamos los 27 niveles del DVD (ambientados en 8 zonas, como la Comarca o el Río Anduin) tendremos que superar **"desde los puzzles básicos basados en el combate, como otros más complicados, por ejemplo colocar espejos para que la luz llegue a Moria"**.

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS serán muy importantes durante el desarrollo del juego. Además de los demás miembros de la Comunidad, que nos ayudarán en algunos niveles luchando por su cuenta, **"el sistema de misiones estará basado en los diálogos con los más de 20 personajes no jugables. Nosotros podemos hablar con cualquiera que nos encontremos por el escenario, y decidir si queremos ayudarle o seguir nuestro camino. Además, podemos volver hacia atrás en cualquier momento para cumplir las misiones que nos hayamos dejado"**. Cuantas más misiones consigamos llevar a buen puerto, más puntos de experiencia ganaremos, que luego podemos utilizar para ganar más



ARAGORN, el guerrero del grupo, protagonizará niveles de combate, como la escalada a la Cima de los Vientos o la huida de los Jinetes Negros en Bree.



EL APARTADO TÉCNICO va a incluir diferentes expresiones faciales, y efectos de última generación, como niebla volumétrica y los reflejos.

■ FRODO, GANDALF Y ARAGORN TENDRÁN QUE USAR SUS DIFERENTES HABILIDADES PARA COMBATIR Y RESOLVER PUZZLES ■



LA AMBIENTACIÓN será idéntica a la de los libros de Tolkien. Incluso se van a mantener algunos diálogos (en castellano) tal y como aparecen en las novelas.

VERSIÓN PORTÁTIL

El Señor de los Anillos también para GBA

Los usuarios de GBA también van a disfrutar de una versión jugable de los libros de Tolkien, aunque para la ocasión se va a cambiar el típico desarrollo aventurero por un juego de rol en perspectiva isométrica:

- Podremos controlar a los 9 miembros de la Comunidad del Anillo, cada uno con diferentes características, y todos ellos recreados en tres dimensiones sobre fondos estáticos.
- El desarrollo no será completamente lineal, sino que estará salpicado por submisiones y caminos alternativos. Además, podremos volver sobre nuestros pasos en cualquier momento.
- Los numerosos combates contra las criaturas que pueblan la Tierra Media se realizarán por turnos, mediante un sencillo sistema de menús.
- Nuestro personaje podrá evolucionar y ganar diferentes habilidades con los puntos de experiencia que recibiremos después de cada combate.
- Cada vez que Frodo se ponga el anillo, el juego cambiará ligeramente, ya que algunos enemigos no podrán vernos, mientras que otros rivales sí sentirán nuestra presencia.
- El juego estará listo para finales de 2002, cuando se pongan a la venta las versiones para las consolas "mayores".



LOS DIÁLOGOS serán una parte muy importante en este juego de rol, ya que así conoceremos nuestras misiones.



LOS VIDEOS recrearán las partes más interesantes del libro, como el paso a través del Vado de Rivendel.



LAS MINAS DE MORIA será uno de los escenarios más flipantes del juego, sobre todo durante el enfrentamiento entre el mago Gandalf y el temible Balrog



EL JUEGO VA A SEGUIR FIELMENTE EL ARGUMENTO DE LOS LIBROS, E INCLUSO CONSERVARÁ ALGUNOS DIÁLOGOS

fuerza y resistencia o más energía para nuestros ataques mágicos. Eso sí, todos los personajes hablarán en perfecto castellano, ya que el juego está siendo doblado por actores de verdad. Pero no vayáis a pensar que esta aventura no consistirá más que en hablar e investigar; también tendremos una buena ración de combates que se encargarán de animar el cotarro.

LOS COMBATES estarán basados en **"un sistema de combos muy sencillo. Los jugadores podrán alternar entre los botones de ataque, defensa y salto para conseguir las combinaciones más efectivas para cada tipo de enemigo"**. Cada personaje tendrá, además, su propio estilo de combatir. Aragorn podrá repartir espadazos a diestro y siniestro o utilizar un arco (en perspectiva subjetiva) para lanzar flechas de acero o incendiarias. Por su parte, Frodo podrá utilizar su espada "dardo", que brilla cuando se acercan orcos, o lanzar piedras a los enemigos más lejanos. Sin embargo el personaje más versátil será el mago. **"Gandalf podrá utilizar su espada Glamdrim tal y como aparece en los libros, pero también podrá lanzar hasta cinco tipos de hechizos diferentes gracias a su bastón mágico"**. Entre las habilidades mágicas de Gandalf estarán la bola de fuego, el rayo, el hechizo de curación, una niebla mágica que

LOS PUZZLES DE LA TIERRA MEDIA



Aventureros que le dan al coco

Aquí tenéis dos ejemplos de los puzzles que nos vamos a encontrar en el juego. A la izquierda, tenemos que arreglar el molino de la comarca moviendo bloques, y a la derecha iluminamos Moria con unos espejos.

FRODO

EL PROTAGONISTA del juego es un hobbit que recibe el Anillo Único de manos de su tío Bilbo. A partir de entonces tendrá que atravesar toda la Tierra Media hasta destruirlo en el Monte del Destino, el volcán en el que fue forjado. Pero los Jinetes Negros le perseguirán para impedirlo.

LA COMARCA es el lugar donde vamos a comenzar el juego. Nuestra primera misión consistirá en encontrarnos con el mago Gandalf, que tiene el Anillo

confundirá a los enemigos y una onda expansiva que barrerá la pantalla, es decir que, como en el libro, será el personaje más poderoso. **"Para recrear a los personajes también nos basamos en la novela"** asegura Alan, mientras nos enseña el diseño de uno de los orcos "**sin embargo, en el libro básicamente sólo aparecen orcos y trolls, así que nos las hemos ingeniado para cambiar partes de la armadura y el diseño de las caras y conseguir que parezcan diferentes"**. En total aparecerán cerca de 30 tipos de enemigos diferentes, además de 5 monstruos de fin de nivel, como el troll de las cavernas o el Balrog de Moria.

→ EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, «La Comunidad del Anillo» estará basado en el motor gráfico de «Drakkan 2», pero con algunas mejoras. **"Ahora podremos incluir más personajes en pantalla, además de nuevos efectos de luz en tiempo real y niebla volumétrica"** nos dice, mientras mueve la cámara con completa libertad por los escenarios. **"Por el momento aún nos falta arreglar algunos pequeños fallos e implementar el agua"** pero la verdad es que el juego, especialmente en los escenarios interiores, luce una pinta estupenda. Además, las animaciones serán otro de los puntos fuertes de «El Señor de los Anillos», ya que los protagonistas se moverán con gran suavidad, lo mismo durante los combates, que cuando manejemos a Frodo colgado de una cornisa u ocultándose tras una pared. **"El aspecto gráfico es muy importante, ya que en los libros se describe con muchos detalles, como el color de las hojas de los árboles, y nosotros no hemos pasado nada por alto"**. La verdad es que los personajes son tal como nos los imaginábamos después de leer "El Señor de los Anillos" y las expresiones de sus caras o el movimiento de las ropas les dan un ▸▸

LOS DOS JUEGOS DEL ANILLO, CARA A CARA

¿Libro o película?

Los dos juegos de "El Señor de los Anillos" estarán basados en la misma historia y se estrenarán a la vez. Pero ¿en qué se diferencian? Pues que mientras que el de la peli, que os presentamos hace dos meses y pertenece a Electronic Arts, será esencialmente una aventura de combate, en el juego basado en los libros, el de Vivendi que os presentamos este mes, las peleas pasarán a un segundo plano, y la investigación y los puzzles se llevarán la palma.

"La Comunidad del Anillo" | **"Las Dos Torres"**





TIRAR CON ARCO será posible en cualquiera de los dos juegos, pero en el de Vivendi también podemos utilizar una perspectiva en primera persona



LOS ENFRENTAMIENTOS contra varios enemigos a la vez serán más abundantes en el juego de la peli, y además tendrán un toque estratégico





LOS ENEMIGOS se podrán burlar en «La Comunidad del Anillo», pero en «Las Dos Torres» sólo podremos pelear contra ellos. El diseño es similar

OTRO JUEGO DE TOLKIEN

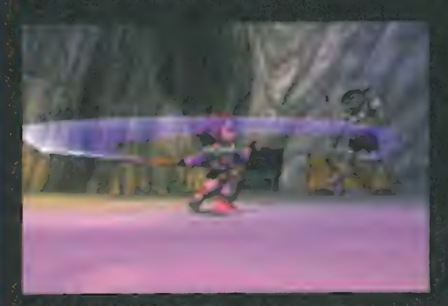
«El Hobbit» pronto en GameCube

La historia que se cuenta en "El Señor de los Anillos" comienza cuando Bilbo, el tío de Frodo, encuentra el Anillo Único. Este pasaje aparece en "El Hobbit", la primera novela de Tolkien, que también tendrá una versión jugable en la consola de Nintendo:

- **Los protagonistas del juego serán Bilbo Bolsón, Gandalf** y una compañía de trece enanos de las montañas, aunque nosotros sólo podremos manejar al valeroso hobbit.
- El desarrollo será **una mezcla de aventura y acción** en tres dimensiones, con numerosos puzzles y también combates en tiempo real.
- **El argumento será idéntico al del libro**, gracias a la colaboración de los expertos de Tolkien Enterprises, que se encargan de vigilar que los juegos sigan lo más fielmente posible la historia original.
- Nuestra misión consistirá en derrotar al dragón Smaug, que habita bajo la montaña, y para ello **tendremos que atravesar los lugares más peligrosos de la Tierra Media**, como el Bosque Oscuro y la Ciudad del Lago.
- A lo largo del juego también **podremos usar el Anillo**, que le da a su poseedor la capacidad de hacerse invisible.



BILBO BOLSÓN tendrá que poner a prueba sus habilidades como ladrón para colarse en la gruta del dragón Smaug.



LOS COMBATES con nuestra espada "Dardo" o con un simple bastón, serán en tiempo real, como en los «Zelda».



FRODO será capaz de pasar sin ser visto entre las patrullas de orcos. Además del Anillo, podrá utilizar algunos movimientos especiales.



EL RESTO DE LA COMUNIDAD nos escoltará a través de unos cuantos niveles, pero también tendremos que preocuparnos para que nadie salga herido.

LOS JUEGOS QUE VENDRÁN DESPUÉS

Los diseños de la segunda parte

Cuando visitamos los estudios que están desarrollando «La Comunidad del Anillo», pudimos colarnos en una sala donde ya se están preparando los diseños para las dos próximas entregas de la trilogía. Aquí tenéis el aspecto que tendrán las puertas de Mordor en el tercer juego, pero también hemos podido ver el Abismo de Helm y el bosque de Fangorn. El siguiente juego estará listo para finales de 2003, "casualmente" coincidiendo con la última película de la saga.



EL JUEGO CONTARÁ CON LUGARES Y PERSONAJES, COMO TOM BOMBADIL, QUE NO APARECÍAN EN LA PELI

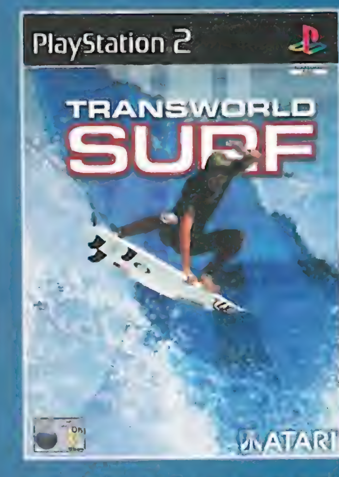
toque más real. Eso sí, no pudimos evitar fijarnos en el tremendo parecido con los personajes de la película, así que quisimos saber la opinión de Alan sobre el juego que está desarrollando Electronic Arts basado en "Las Dos Torres".

EL JUEGO DE LA PELÍCULA está condicionado por el desarrollo del film, **"ellos están limitados por un argumento de tres horas que se pierde muchas cosas interesantes, mientras que nosotros, al contar con la licencia de las novelas, podemos centrarnos en lo que creemos más importante".** Además, se trata de dos planteamientos completamente diferentes: mientras que «Las Dos Torres» es principalmente un juego orientado hacia los combates, **"La Comunidad del Anillo tiene muchos combates, pero en realidad se trata de una aventura, con muchos puzzles y personajes diferentes y con una historia no lineal".** Los fans de la leyenda original seguro que disfrutarán de los dos juegos por igual, ya que cada uno se centra en una parte diferente del universo de Tolkien, aunque comparten base argumental.

LAS SECUELAS YA ESTÁN EN PREPARACIÓN. Aunque Alan Patmore se negó a adelantarnos detalles sobre los próximos juegos basados en la novela, nosotros pudimos ver algunos bocetos de los escenarios del Abismo de Helm y de las puertas de Mordor, que aparecen en "Las Dos Torres" y "El Retorno del Rey" (los dos libros que quedan). En total, Vivendi Universal tiene pensado lanzar un total de 8 títulos basados en el universo de Tolkien, empezando por una versión para GB Advance y el juego basado en "El Hobbit" para GameCube, que llegará sólo unos meses después del lanzamiento de «La Comunidad del Anillo» en PlayStation 2 y Xbox. HC

www.atari.com - www.transworldgames.com

GRAB IT





desarrollado por











TRANSWORLD SURF™

"CONVIÉRTETE EN UNO DE LOS 13 PROFESIONALES DEL SURF INCLUYENDO LOS MIEMBROS DEL EQUIPO BILLABONG, TAJ BURROW, ANDY IRONS Y SHANE DORIAN... MANIOBRAS DE LOCURA: CONSIGUE UNOS SALTOS DE INCREÍBLES, EMOCIONANTES DESLIZAMIENTOS DE TABLA Y MUCHO MÁS..."





PlayStation 2

GAUNTLET®

DARK LEGACY



"Espectaculares magias"



"Increíbles combates con monstruos finales"



"Disfruta el modo multijugador 1-4 jugadores"







PlayStation.2



www.virgin.es

Paseo de la Castellana, 9-11 - 28046 Madrid - Telf. 91 789 35 50 - Fax: 91 789 35 60



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 46



«TEKKEN 4» Estamos llenos de moratones, pero al final ha merecido la pena. Ya hemos echado los primeros combates al juego de lucha más esperado de PS2, y aquí os contamos todo sobre él.

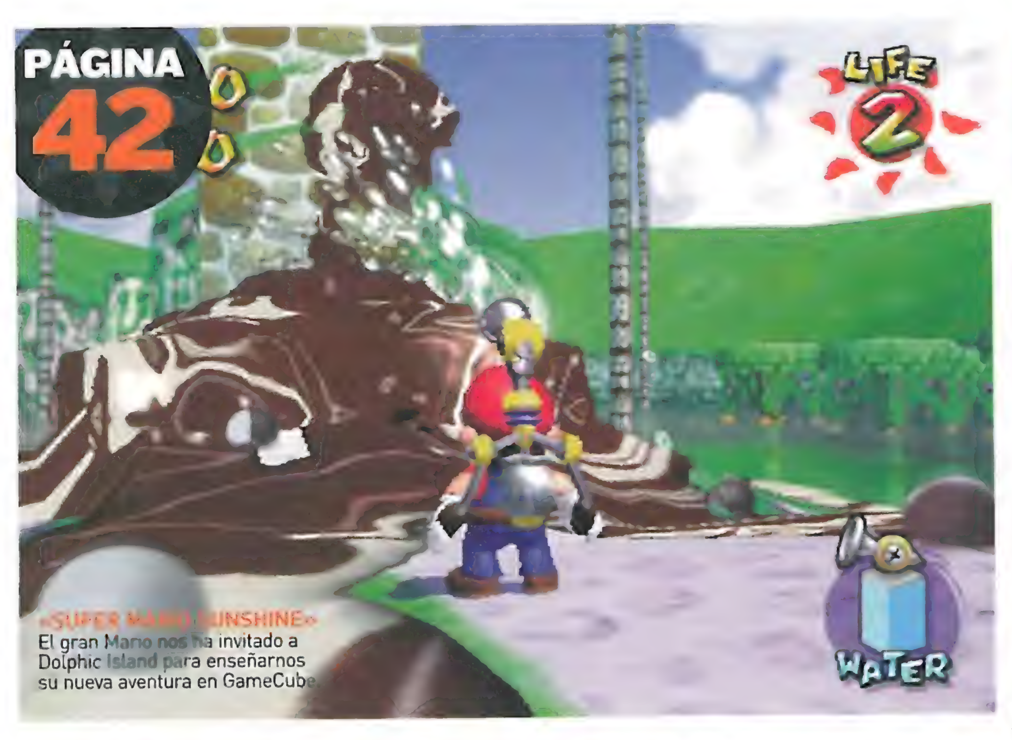
PÁGINA 54



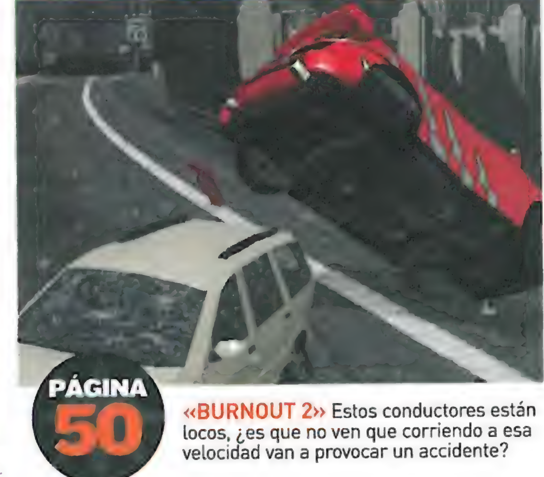
ONIMUSHA 2

El terror medieval japonés está de vuelta, y nosotros nos hemos puesto el traje de samurai para combatir a las hordas del mal y de paso presentaros esta segunda parte con todos los honores.

PÁGINA 42



«SUPER MARIO SUNSHINE» El gran Mario nos ha invitado a Dolphic Island para enseñarnos su nueva aventura en GameCube.



PÁGINA 50

«BURNOUT 2» Estos conductores están locos, ¿es que no ven que corriendo a esa velocidad van a provocar un accidente?

EN ESTE NÚMERO...

Para empezar el curso con buen pie, este mes os adelantamos un montón de juegos para todas las consolas. Así, ¿quién no quiere volver de vacaciones?



LIMPIAR LAS MANCHAS DE PINTURA que hay por toda la isla será el principal objetivo de Mario. Más de uno pensará que es un planteamiento tonto, pero el juego derrochará imaginación, talento y diversión.





LAS CLAVES

1 LA MANGUERA será la principal novedad del juego. Tendremos que limpiar la pintura con ella.

2 LA ISLA DOLPHIC, un mundo enorme por el que tendremos que buscar las 120 estrellas.

3 NUESTRO RIVAL será un clon transparente de Mario que se dedica a llenarlo todo de pintura.

- Octubre
- Nintendo
- Plataformas

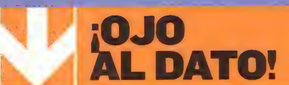
SUPER MARIO SUNSHINE

¿Qué los gamberros han llenado el barrio de pintadas? No hay problema, conozco a un fontanero que, por unas monedas, puede recorrer una isla a saltos mientras las limpia... ¡Pero si es Mario!

LA ESTRELLA MÁS FAMOSA DE NINTENDO prepara su regreso al panorama consolero practicando de nuevo su "deporte" favorito: el salto de plataformas. Después de hacer de estrella invitada en otros títulos de Nintendo, por fin Super Mario parece dispuesto a romper moldes protagonizando un juego que, como de costumbre, estará lleno de simpáticos enemigos, secretos por descubrir y muchos, muchos saltos. Pero no vayáis a pensar que ésta será una entrega más de su famoso plataformas, porque en su estreno en GameCube nos vamos a encontrar con un montón de novedades.

DEBEREMOS AYUDAR A LOS HABITANTES DE UNA ISLA, que verán cómo unas manchas de pintura empiezan a invadirlo todo. Mario, que es un pedazo de pan, se ofrecerá voluntario para recoger las 120 estrellas que pueden devolverle el brillo a la isla, aunque para ello tendrá que vérselas con un misterioso personaje que se dedica a pintar las paredes con un enorme pincel.

El armamento de Mario consistirá en una bomba de agua que llevará atada a la espalda, y que lo mismo nos servirá para borrar las manchas de pintura, que para propulsarnos por el aire como si fuera un jetpack. Pero, por



¡OJO AL DATO!

Un éxito en Japón...
HA VENDIDO MÁS DE 400.000 UNIDADES

En tan sólo cuatro días desde su lanzamiento, «Super Mario Sunshine» ya se convirtió en el número uno en las listas de ventas de todo Japón. Ya es el juego más vendido de la nueva consola de Nintendo.



En las revistas niponas...
LAS PUNTUACIONES HAN SIDO ALTÍSIMAS

La revista más prestigiosa de Japón, Famitsu, le ha "colocado" a «Super Mario Sunshine» un 38 sobre 40, lo que le sitúa como uno de los mejores juegos de todos los tiempos, por encima incluso de los últimos «Final Fantasy», y el mejor de los puntuados para GameCube.

■ MARIO TENDRÁ QUE RECORRER LA ISLA DOLPHIC LIMPIANDO MANCHAS DE PINTURA ■



MARIO BROS

LA MASCOTA DE NINTENDO será el protagonista de este genial juego de plataformas. Como de costumbre, estará acompañado por sus amigos, la princesa Peach, Toad y Yoshi.





LAS HABILIDADES DE MARIO aumentarán respecto a sus anteriores aventuras. Ya no se limitará a saltar plataformas, sino que llevará una bomba de agua a la espalda que le servirá como cañón y también para desplazarse a modo de "jetpack".





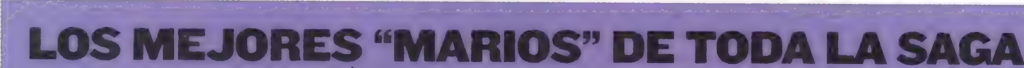






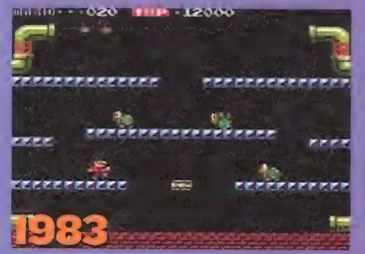
MARIO RESOLVERÁ PUZZLES ayudándose con su manguera y su ingenio. Esta rueda, por ejemplo, se activa con el agua.

LA CÁMARA se colocará siempre en el mejor ángulo posible, aunque también podremos manejarla libremente.

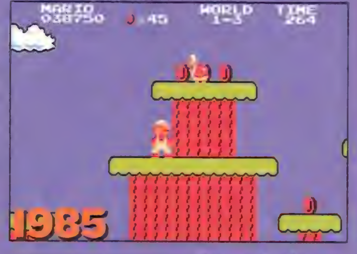


LOS MEJORES "MARIOS" DE TODA LA SAGA

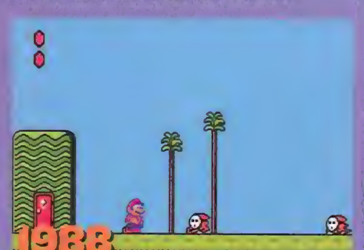
Mario ha pasado de ser el protagonista del primer «Donkey Kong» a convertirse en uno de los personajes de videojuego más famosos. Además de sus juegos de plataformas, también ha hecho sus pinitos en los deportes con «Mario Tennis» o «Mario Golf», en la velocidad («Mario Kart») o en los puzzles tipo «Dr Mario». Pero nuestros favoritos son estos:



MARIO BROS El primer juego de la saga era una mezcla de plataformas y lucha para dos jugadores, que salió para Atari VCS 2600 y para NES.



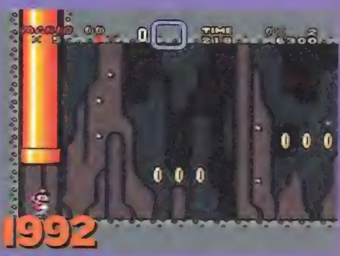
SUPER MARIO BROS Después de arrasar en los salones recreativos, Mario se pasó a las plataformas en NES, y se convirtió en superestrella.



SUPER MARIO BROS 2 El fontanero de Nintendo compartía protagonismo con Luigi y Peach en un juego con menos saltos y nuevos movimientos.



SUPER MARIO BROS 3 La tercera entrega recuperaba el planteamiento plataformero, y le daba a Mario la capacidad de volar como un mapache.



SUPER MARIO WORLD El estreno de Mario en Super Nintendo nos ofrecía 96 divertidos niveles, con novedades como la capa y el debut de Yoshi.



SUPER MARIO 64 Mario dio el salto a las 3D para celebrar el lanzamiento de N64, y de paso protagonizó uno de los mejores juegos de la historia.



supuesto, lo fundamental será nuestra habilidad para saltar sobre los enemigos y encontrar todas las zonas secretas en las que se esconden las dichosas estrellas. Además, para superar algunos niveles tendremos que enfrentarnos con enormes manchas de pintura, que cobrarán vida, y a las que sólo podremos derrotar con una estrategia determinada. Cuanto más avancemos,



■ EN ESTE GENIAL PLATAFORMAS NO SÓLO SALTAREMOS, SINO QUE DEBEREMOS UTILIZAR UNA BOMBA DE AGUA MULTIUSOS ■



BAJO EL AGUA disfrutaremos de unos efectos de transparencias y reflejos para quitar el hipo. ¡Y hasta con el movimiento de las olas!





LOS ESCENARIOS de la Isla Dolphic estarán comunicados entre sí por un nivel principal lleno de puertas y caminos que debemos descubrir.



EN CADA MUNDO podremos recoger varias estrellas, y cada vez que nos hagamos con una, encontraremos nuevos caminos abiertos.

más difícil será acabar con estos bichos, así que para compensarlo nuestra bomba de agua también irá adquiriendo nuevas habilidades, como el super salto o la propulsión "a chorro".

→MARIO TAMBIÉN PODRÁ HACER OTROS MOVIMIENTOS, como trepar por las rejas, bucear y, por primera vez, deslizarse por corrientes de agua o hacer equilibrios sobre una cuerda. Y claro, todas estas habilidades serán imprescindibles para recorrer unos mundos interactivos a tope, que además estarán realizados con un nivel de detalle nunca visto, con alucinantes reflejos sobre el agua y manchas de pintura que se extienden como si fueran de verdad. Eso sí, que nadie dude que todos guardarán el típico aspecto de los juegos de Mario, e incluso nos volveremos a encontrar con Yoshi o la princesa Peach en la Isla Dolphic.

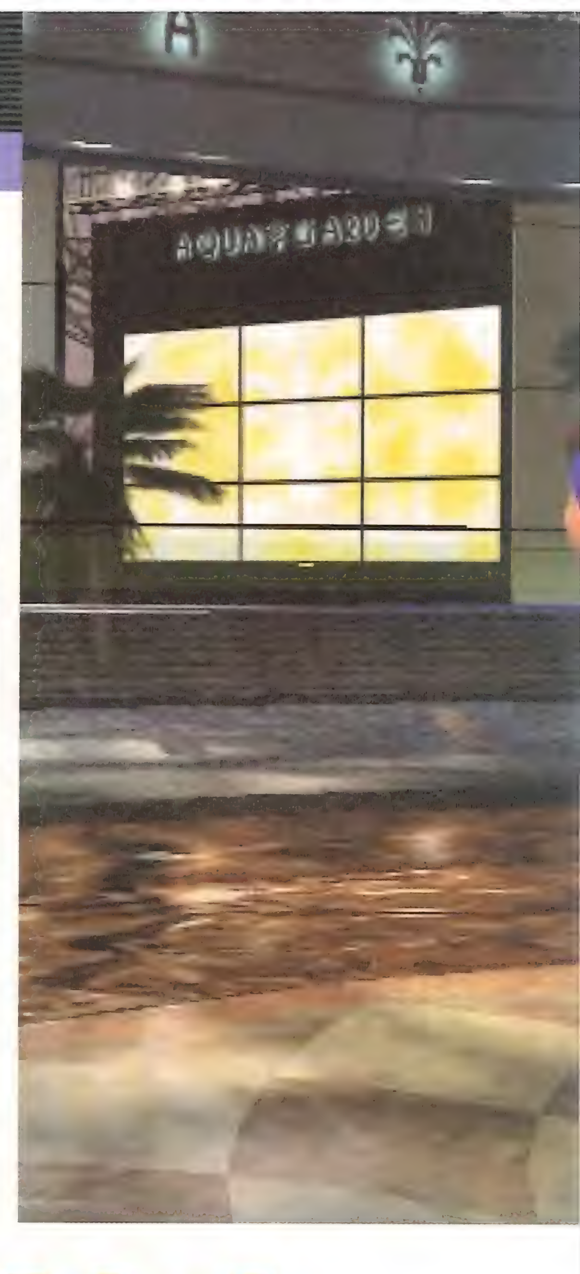
Y es que toda la genialidad de las aventuras del fontanero aparecerá multiplicada por mil en «Super Mario Sunshine». Ya os avisamos de que éste será uno de esos juegos de empezar y no parar, porque, aunque al principio parezca que recoger todas las estrellas es fácil, cada nivel se irá complicando poco a poco, con pruebas contrarreloj y saltos aún más arriesgados, hasta engancharnos por completo. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

No dejéis que su aspecto infantil os desanime, porque «Super Mario Sunshine» se perfila como uno de los juegos más divertidos y técnicamente más innovadores de la historia.



LOS COMBATES van a estar marcados por un excelente control, que nos permitirá realizar un buen puñado de golpes especiales, combos y presas. Como veis, estos tipos han estado entrenando duro para ponerse en forma.



Septiembre
Namco
Lucha

TEKKEN 4

¡Ouch! ¡Uff! ¡Aaayyy! Encajar tantos golpes duele, pero queremos entrenar fuerte para cuando llegue el nuevo «Tekken». ¡Sólo así conseguiremos ser los reyes de este clásico de la lucha en 3D!



LAS CLAVES

1 LA CANTIDAD DE LUCHADORES, modos y opciones de juego será realmente alucinante.

2 EL CONTROL de los personajes será tan completo como ya es costumbre en «Tekken».

3 LOS GRÁFICOS supondrán un paso adelante con respecto al anterior «Tekken Tag».

LA SAGA DE LUCHA 3D POR EXCELENCIA (con permiso de «Virtua Fighter») está a puntito de reaparecer por todo lo alto en PS2 tras el agridulce sabor de boca que nos dejó en su momento «Tekken Tag Tournament», una entrega que era demasiado parecida a la tercera edición del juego que salió en PSone.

Por si alguno anda un poquito despistado y nunca ha jugado a «Tekken», os recordamos que este juego de lucha ha basado gran parte de su éxito en su elevada calidad gráfica y, especialmente, en un sistema de control completísimo, que siempre ha entusiasmado a los puristas del género. Como era de esperar, para esta cuarta entrega Namco piensa introducir una cantidad considerable de mejoras y novedades, que volverán a situar a «Tekken» en el lugar que se merece.

PARA EMPEZAR, HABRÁ 8 MODOS DE JUEGO, entre los que vamos a encontrarnos desde los clásicos modos Historia, Entrenamiento o Survival, a otros menos frecuentes, como el llamado Tekken Force, una especie de beat´em up basado en avanzar despejando el camino de rivales. De todas formas, y como en cualquier título de lucha que se precie, el más atractivo seguirá siendo el Historia, que pondrá en liza a 10 personajes diferentes (más otros tantos secretos), cada uno con sus propios motivos para participar en el torneo.

Otra gran novedad de «Tekken 4» con respecto a las entregas anteriores será la incorporación de tres nuevos personajes, Christie Monteiro, Steve Fox y Craig Marduk, que aportarán sus características y estilo de lucha personales. Christie, por ejemplo, será una agilísima (¡y buenísima!) brasileña experta en Capoeira, mientras que Steve

¡OJO AL DATO!

Inmejorables críticas... ASÍ LO HAN PUNTUADO
Por lo que hemos leído tanto en la prensa escrita como en páginas de Internet, el juego de Namco parece haber entusiasmado a todo aquel que lo ha probado. Ninguna publicación lo ha puntuado por debajo del sobresaliente. Por algo será, ¿no creéis?

De compras en Internet... ¿QUERÉIS LLEVAR UNA CAMISETA DEL JUEGO?
Si visitáis esta página web: **www.namcoarcade.com.xohost.com/namstore/index.asp** os podréis hacer con una camiseta oficial de «Tekken 4» como la que aparece en esta fotografía. Cuesta alrededor de 15 €, unas 2500 pelillas, y la verdad es que mola todo



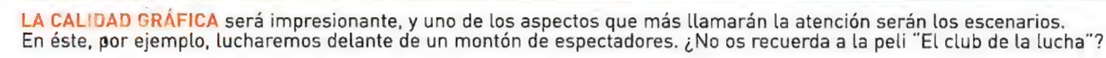
CALIDAD TÉCNICA Y CONTROL SERÁN LOS PUNTOS FUERTES DEL NUEVO «TEKKEN»



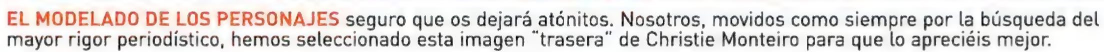
ESTE IMPONENTE BOXEADOR es una de las tres nuevas incorporaciones al torneo en esta cuarta entrega Su fuerte, como es lógico, estará en los puños.



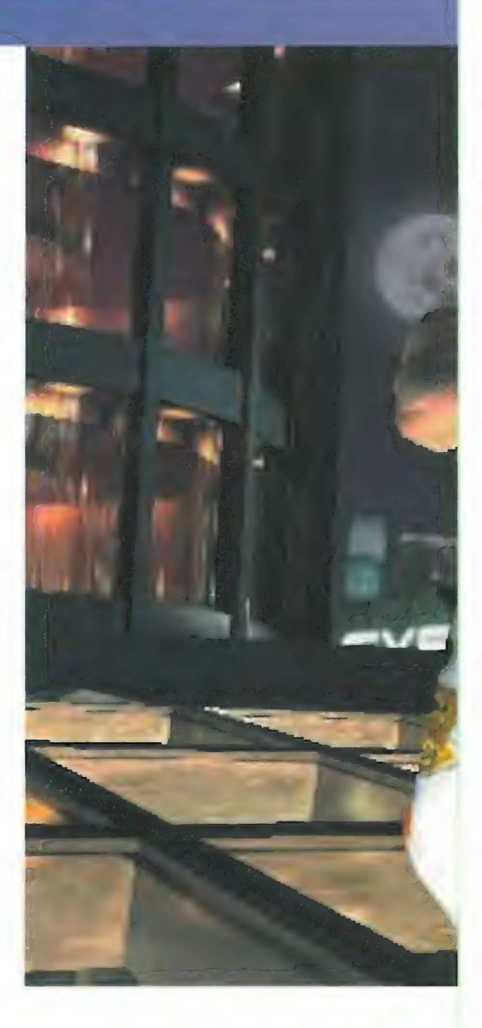



LA CALIDAD GRÁFICA será impresionante, y uno de los aspectos que más llamarán la atención serán los escenarios. En éste, por ejemplo, lucharemos delante de un montón de espectadores. ¿No os recuerda a la peli "El club de la lucha"?





EL MODELADO DE LOS PERSONAJES seguro que os dejará atónitos. Nosotros, movidos como siempre por la búsqueda del mayor rigor periodístico, hemos seleccionado esta imagen "trasera" de Christie Monteiro para que lo apreciéis mejor.





UNA SAGA DE LEYENDA

Sin lugar a dudas, «Tekken» es una de las series de juegos de lucha más conocidas dentro del panorama consolero, sobre todo para todos aquellos que posean alguna de las consolas de Sony. Y es que hasta ahora este título ha sido patrimonio exclusivo de PlayStation. Esta cuarta entrega se unirá a las tres anteriores para PSone y al «Tag Tournament» de PS2

TEKKEN El primer juego de la saga apareció en PSone hace ya siete años, y en su momento supuso una pequeña revolución en el género de la lucha.

TEKKEN 2 La segunda parte del juego, que también apareció para PSone, incluía un montón de mejoras gráficas y jugables que consagraron definitivamente a esta saga de lucha

TEKKEN 3 La última aparición de «Tekken» en la 32 bits de Sony significó el mejor beat ´em up del momento. Aún no ha sido superado

TEKKEN TAG El estreno de la serie en PS2 volvió a cautivar a sus fieles, aunque era demasiado parecido a lo que ya habíamos visto en PSone

↑ PAUL

ESTE LUCHADOR, como todos los que llevan desde la primera entrega, se ha hecho mayor y se ve en su aspecto



lanzará unos puñetazos capaces de tumbar a un elefante, y el bueno de Craig será el típico armario empotrado, fortachón, pero lento y bastante tosco.

→EL CONTROL NO SUFRIRÁ GRANDES CAMBIOS respecto al que pudimos disfrutar en anteriores entregas de la saga. Al fin y al cabo, siempre ha sido una de las señas de identidad del juego,



TRES PERSONAJES NUEVOS Y UN MONTÓN DE MODOS DE JUEGO NOS ASEGURARÁN LA DIVERSIÓN DURANTE MUCHO TIEMPO



ALGUNOS ESCENARIOS podrán sufrir desperfectos. Si nos damos contra esa estatua del caballo, la dejaremos hecha añicos.





EL MODO TEKKEN FORCE ofrecerá una desarrollo basado en avanzar por escenarios 3D mientras despachamos a decenas de enemigos.



SABER PROTEGERSE Y CONTRAGOLPEAR será tan importante como dominar el ataque. El que no sepa defenderse lo pasará muy mal...

así que... ¿por qué modificarlo? O sea, que seguiremos teniendo un botón para controlar cada extremidad de los luchadores. Es cierto que podrá parecer algo complicadillo para todos aquellos que no estén familiarizados con él, pero sin duda resultará de los más completos del género. De hecho, gracias a su relativa "complejidad" podremos realizar una gran gama de golpes, combos y movimientos especiales con cada uno de los personajes. Y ojo, que los luchadores han estado entrenando fuerte durante todo este tiempo, y se han aprendido nuevos movimientos.

→EL DESPLIEGUE TÉCNICO NOS DEJARÁ PERPLEJOS. Los escenarios serán totalmente tridimensionales, presentarán todo lujo de detalles (¿qué os parecen decenas de espectadores moviéndose de forma independiente?), e incluso habrá algunos que se irán destrozando por culpa de nuestras bofetadas. Por otra parte, los luchadores estarán muy bien modelados y tendrán unas animaciones suaves y realistas, por lo que presenciar cada combate será una gozada para nuestros ojos. En definitiva, que si sois unos forofos del género, haríais bien echando unas monedas en vuestro cerdito-hucha para cuando salga a la venta...

→PRIMERA IMPRESIÓN

«Tekken 4» presenta todos los requisitos para convertirse en un grande de la lucha: múltiples modos de juego, un aceptable número de personajes, gran variedad de movimientos y un brillante apartado gráfico.


LAS CARRERAS se desarrollarán en circuitos con tráfico real, así que a nadie le puede extrañar que accidentes así de impactantes sean una de las mejores bazas del juego.



LAS CLAVES

1 LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD, que será mucho mayor cuando activemos el turbo o cuando juguemos usando esta perspectiva interior.

2 LOS ACCIDENTES, que le pondrán un punto de emoción al juego, y serán muy espectaculares.

3 LOS DOS NUEVOS MODOS DE JUEGO, especialmente el modo Persecución, que nos trae recuerdos de la mítica recreativa «Chase HQ».



- Noviembre
- Criterion
- Velocidad

BURNOUT 2

¿Para qué arriesgarte a rayar el coche de tu padre conduciendo como un loco? Con este juego podrás hacerlo sin correr riesgos.

CONDUCIR A TODA PASTILLA POR CARRETERAS atestadas de coches saltándonos todas las normas de circulación sólo es posible (o mejor dicho, seguro) sentados delante de la tele y jugando a la consola. Pero si todavía queda por ahí algún "pirao" que piense hacerlo al volante de su propio coche, seguro que se le borra la idea de la cabeza en cuanto llegue «Burnout 2».

Este juego nos invitará a ponernos a los mandos de 14 vehículos distintos para ganar una serie de carreras contra tres rivales. Para lograrlo, tendremos que realizar las maniobras más agresivas (por no decir suicidas) que se nos ocurran, como derrapar en las curvas, conducir en sentido contrario (sí, ¡habrá tráfico real!) o saltar en los baches. Cada vez que hagamos una de estas "piruetas" llenaremos un medidor de turbo, que además de ser el alma del juego, nos servirá para sacarle más ventaja a nuestros "pobrecitos" contrincantes. Ahora, que muchas de ellas acabarán en espectaculares castañazos con bonita repetición incluida.

LAS NOVEDADES DE ESTA SEGUNDA PARTE (porque lo anterior os sonará si jugasteis a la primera entrega) no se reducirán a coches nuevos, aunque habrá 7 secretos además de los disponibles de inicio, ni tampoco a los circuitos, pese a que podremos correr en 32 pistas ambientadas en 6 localizaciones distintas, sino que también vamos a encontrar 2 nuevos modos de juego: persecución y conducción ofensiva. En el primero de ellos nos montaremos en un coche de policía, y nuestro objetivo será atrapar a un maleante a base de golpetazos, mientras que el segundo consistirá en una serie de pruebas a modo de tutorial, en el que se nos enseñará a conducir al estilo «Burnout 2», utilizando un veloz coche... ¡de autoescuela! ¿A que suena a coña?

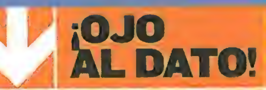
PRIMERA IMPRESIÓN
A priori, reúne condiciones para superar en todos los aspectos a su antecesor, pero ¿marcará una gran diferencia con él?





LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD será altísima, así que tendremos que extremar nuestros reflejos. Imaginaos esta imagen a 200 por hora, ¡saltarán chispas!

DISPUTAREMOS UNAS ARRIESGADAS CARRERAS A LA MÁXIMA VELOCIDAD CORRIENDO EN CIRCUITOS CON TRÁFICO REAL



¡OJO AL DATO!

El mercado manda...
EL JUEGO TENDRÁ UNA ESTÉTICA AMERICANA

Para triunfar en el mercado norteamericano se le está dando al juego un "espíritu yanqui", que se apreciará, por ejemplo, en el diseño de los coches (debajo). Están inspirados en la película "A todo gas", todo un éxito en EEUU.



Durante el desarrollo...
SE TUVIERON EN CUENTA LAS SUGERENCIAS ENVIADAS POR E-MAIL

Cuando se planteó la posibilidad de desarrollar una secuela de «Burnout», Criterion Games aceptó las sugerencias que algunos "jugones" les enviaron por correo electrónico, de ahí salió el modo Persecución.







CORREREMOS CONTRA 3 RIVALES con una forma de conducir tan rápida y desmadrada como la nuestra.



EL TRÁFICO dependerá de la pista. En la ciudad será bastante más intenso que en las zonas de montaña.



CUANDO LLENEMOS EL TURBO veremos un aviso en pantalla que dice algo así como "písalo y haz el loco".



NUESTRO OBJETIVO será que los clientes lleguen a tiempo a su destino, y tendremos que hacer cualquier cosa para conseguirlo. ¿Alguien se acuerda del código de la circulación?



ACELERONES, SALTOS Y DERRAPES serán una constante durante nuestro recorrido. "Quemar gomas" será una de las claves para tener éxito.



LOS CLIENTES serán de lo más variopinto, y podremos llevar grupos de varias personas.



MINI-JUEGOS como éste le darán aún más profundidad y diversión a este loco arcade.



Octubre ■ Sega ■ Velocidad

CRAZY TAXI 3

¿Os quejabais de los viajes en taxi escuchando a El Fary? Cuando probéis las locuras de estos conductores veréis lo que es bueno...

ID PREPARANDO LA LICENCIA DE TAXISTA, porque el mes que viene llega la tercera entrega de esta conocida saga de conducción, que nació en los salones recreativos y ha pasado también por Dreamcast y PS2.

El nuevo «Crazy Taxi» será exclusivo de Xbox, y mantendrá la alocada mecánica de juego de sus antecesores: tendremos que coger clientes y llevarlos a su destino a toda velocidad, antes de que se agote el tiempo y se bajen sin pagarnos. Para lograrlo valdrán todo tipo de maniobras, desde peligrosos adelantamientos y choques, hasta maniobras especiales como saltos espectaculares e increíbles derrapes. Además, también habrá varios mini-juegos donde demostraremos nuestra pericia al volante.

CONOCEREMOS A CUATRO NUEVOS CONDUCTORES, que se unirán a los anteriores, y que harán de las suyas por tres ciudades distintas: San Francisco y Nueva York, que ya salían en las anteriores entregas del juego, pero han sido rediseñadas, y una nueva, Las Vegas, en la que podremos jugar de noche por primera vez en la saga. Sumadle a todos esto las canciones de Offspring y Bad Religion, y tendréis un juego de lo más cañero.

PRIMERA IMPRESIÓN

El sencillo control de los taxis y la diversión en las pruebas de habilidad seguirán presentes, pero habrá que ver si las novedades merecen la pena.

LAS CLAVES

1 **EL ESTILO ARCADE,** que nos permitirá hacer auténticas locuras en estas ciudades casi reales.

2 **LOS CONDUCTORES** Habrá cuatro, cada uno con su propio taxi, y características y modo de conducción diferenciados.





ALICANTE
San Juan. Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (LUGONES)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
Centro Comercial.
Ctra. de Valverde de Leganés
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA
cuatro tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat
Tel. 93 630 88 86
• Sant Quirze del Valles
el. 93 721 47 75
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar"
Avda Diagonal s/n,
Tel.: 93 356 23 04
BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo"
Basaun
Tel: 94 426 35 27
CÁDIZ, dos tiendas en
• Puerto de Sta María
Centro Comercial "El Paso"
Puerto Santa María
Tel. 956 83 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl.
"Palmones 3" Guadacorte
Tel. 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial
"El Arcangel"
Tel. 957 75 00 06
GRANADA
Armilla
Tel. 958 13 56 33
A CORUÑA
[illegible]
LAS PALMAS
C. C. [illegible]
[illegible] 62
LEON
Tel. 987 26 29 00
MADRID, cuatro tiendas en
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium"
P. C. El Carralero.
Tel. 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón"
Tel 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel. 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel. 91 661 43 14
MÁLAGA
Tel.: 95 224 57 20
MURCIA
Centro Comercial
"Las Atalayas"
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, n 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II"
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en
• Burjasot
C. C "Parque Albán"
Tel. 96 390 16 76
• Sedavi
Tel. 96 396 02 40
VALLADOLID
Tel. 98 337 34 55
VIGO
Tel. 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo
Tel.: 976 78 64 44

SÓLO EN TIENDAS TOYS "R" US

CONSOLA GAMECUBE
199,99 €
(PRECIO UNIDAD)

MANDO CONTROL
VARIOS COLORES
34,99 €
(PRECIO UNIDAD)

MEMORIA
251 BLOCKS 26,99 €
59 BLOCKS 19,99 €

DISPONIBLE A PARTIR DEL 27 SEPTIEMBRE







PELEAR CONTRA LOS DEMONIOS katana en ristre será una parte importante de nuestra tarea en esta aventura. Además, también nos encontraremos momentos de investigación y algún que otro puzzle por resolver.



LAS CLAVES

1 **LOS GRÁFICOS.** Destacarán la calidad de los decorados y el diseño de los personajes.

2 **LAS PELEAS,** ya que el juego contará con más acción y combates que en la primera parte.

3 **LOS 4 "AMIGOS"** que nos ayudarán durante los enfrentamientos a cambio de algunos regalos.



Septiembre
Capcom
Aventura de acción

ONIMUSHA 2

Afilad vuestras katanas, ensayad con los surikens, lavad vuestros kimonos y aprended a gritar "¡KIA!", porque en breve tendréis que defender Japón de un montón de monstruos, zombis y demonios.

EL EJÉRCITO DE LOS DEMONIOS DESPERTARÁ de nuevo con «Onimusha 2», la segunda parte de una aventura de acción ambientada en el Japón medieval que salió hace más de un año en la consola de Sony. Pero esta vez no va a ser Samanosuke, el protagonista de la primera entrega, quien se las vea con los enemigos, sino Jubei, un samurai con sed de venganza que intentará hacer pagar a los demonios la destrucción de su aldea (¡tantos años pagando piso y luego van y se lo destrozan!).

Y que conste que el amigo Jubei no será un simple samurai, sino que tendrá la habilidad de absorber las almas de sus enemigos y, dependiendo del color que tengan, obtener vida, magia e incluso convertirse en un guerrero súper-poderoso durante un breve período de tiempo. Ahora, que para "convencer" a los demonios de que le entreguen su alma, necesitará herramientas como espadas, lanzas, arcos o surikens.

PERO ADEMÁS RECIBIREMOS OTRAS AYUDAS, porque así, a priori, pelear a solas contra todo un ejército de demonios suena un pelín osado. Total, que además de con nuestras armas también vamos a contar con la colaboración de 4 personajes, cada uno con habilidades y características diferentes: una misteriosa chica, un ninja, un experto en armas de fuego y un gordo borrachín y mujeriego que repartirá leña de lo lindo.

La forma de relacionarnos con estos amigos -a los que en alguna que otra ocasión controlaremos directamente- será mediante un sistema de intercambio de regalos, de forma que cuantos más les hagamos, más nos ayudarán durante nuestra misión. Vale, parecen un poco aprovechados, pero a cambio ellos

■ CONTROLAREMOS A UN SAMURAI QUE LUCHA CONTRA UN EJÉRCITO MALIGNO ■

¡OJO AL DATO!

Una saga cercana... SE DESARROLLA 13 AÑOS DESPUÉS DE LA PRIMERA PARTE
Aprovechando que el tiempo transcurrido entre la acción del original y la de esta segunda parte no es mucho, se está pensando en incluir apariciones de personajes del original, como Samanosuke, el protagonista, o la ninja Kaede

¡El parecido es increíble! EL PROTAGONISTA RECREA LOS RASGOS DE UN ACTOR REAL
La cara de Jubei, el samurai que protagoniza el juego, ha sido modelada a partir de los

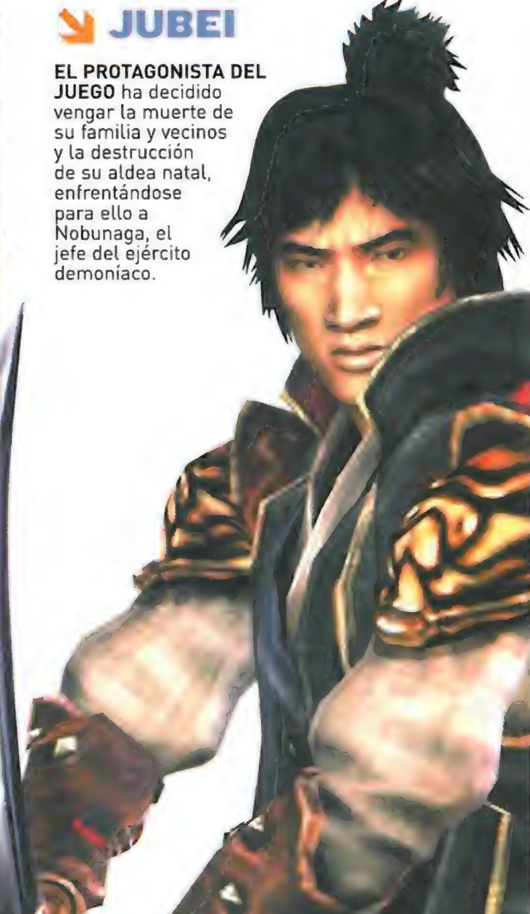


rasgos del actor japonés Masadu Matsura, quien murió en 1989. Capcom se basó en películas suyas para lograrlo, y como veis en esta página, el parecido es asombroso



EL TAMAÑO DE ALGUNOS ENEMIGOS será enorme, y sus ataques demoledores. Nosotros podremos utilizar varias armas distintas, aunque cuando llegue esta pelea nos entrarán unas ganas locas de salir corriendo en vez de pelear.

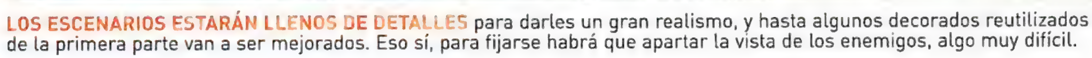
JUBEI



EL PROTAGONISTA DEL JUEGO ha decidido vengar la muerte de su familia y vecinos y la destrucción de su aldea natal, enfrentándose para ello a Nobunaga, el jefe del ejército demoníaco.







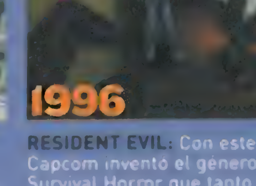
LOS ESCENARIOS ESTARÁN LLENOS DE DETALLES para darles un gran realismo, y hasta algunos decorados reutilizados de la primera parte van a ser mejorados. Eso sí, para fijarse habrá que apartar la vista de los enemigos, algo muy difícil.

LOS GRANDES JUEGOS DE CAPCOM

No debe existir mucha gente (por no decir nadie) que no pueda nombrar, como mínimo, un juego de Capcom, pero para los más despistadillos hemos recopilado aquí algunos de los juegos más importantes de esta compañía nipona. Como veis, su calidad ha hecho que la mayoría se conviertan en sagas de enorme éxito



STREET FIGHTER: Los orígenes de esta clásica saga de lucha se remontan a las máquinas recreativas, y desde entonces sus personajes han aparecido en innumerables juegos.



RESIDENT EVIL: Con este juego, Capcom inventó el género de los Survival Horror que tanto miedo nos ha hecho pasar desde hace ya 8 años En breve lo tendremos en GameCube



ONIMUSHA: Supuso la alternativa a los Survival Horror, ya que mantenía una atmósfera de película de miedo, pero se centraba más en la acción que en los elementos de aventura



DEVIL MAY CRY: Mientras esperamos la segunda parte de este juegazo, tenemos que recordar los altísimos niveles de acción del original y la belleza de sus escenarios en 3D.



MAXIMO: En este juego, cuya estética nos recordaba al mítico «Ghosts and Goblins», teníamos que rescatar a 4 princesas secuestradas mientras recogíamos ítems de habilidad

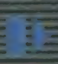


DINO STALKER: La serie «Gun Survivor», cuyo próximo episodio se ambientará en el universo de «Dino Crisis», mezcla los juegos de pistola con elementos de shooter subjetivo.



nos regalarán otros objetos, que a veces aprovecharemos nosotros (flechas, surikens, medicinas, etc.), y en otras ocasiones entregaremos a los demás personajes para ganarnos su amistad.

Este intercambio de regalos será solo uno de los elementos de aventura que encontraremos en el juego, pero no el único. Nuestra misión nos hará vivir muchos momentos de acción salvaje, pe-





■ LOS ALTOS NIVELES DE ACCIÓN DEL JUEGO SE MEZCLARÁN CON TOQUES DE AVENTURA, COMO PUZZLES Y CAMBIO DE REGALOS ■



LOS COMBATES incluirán situaciones así, en la que las armas se engancharán. Habrá que pulsar un botón rápidamente para soltarse.





LA BELLEZA DE ALGUNOS ESCENARIOS se verá acentuada por los efectos gráficos, como por ejemplo esta niebla tan realista.



ROBAR EL ALMA DE LOS ENEMIGOS nos servirá de mucha ayuda. El nivel de violencia será importante, porque podremos rematarlos.

ro también habrá niveles de investigación para conseguir nuevos objetos, resolver puzzles o hablar con los personajes secundarios, que nos darán pistas sobre cómo seguir adelante.

→LOS GRÁFICOS SERÁN TÍPICOS DE CAPCOM, que suele repetir la misma fórmula en sus aventuras de acción. Total, que vamos a encontrarnos personajes y enemigos poligonales moviéndose sobre escenarios prerrenderizados (fondos fijos en 2D), aunque, como es natural, se está trabajando para que los decorados tengan un montón de detalles y sean tremendamente realistas. Para que os hagáis una idea, todos los escenarios con agua, ya sean, ríos, playas o cascadas, tendrán una calidad tal que parecerán auténticos vídeos.

Pero la brillantez no se limitará sólo a los escenarios, porque los personajes, sean amigos o enemigos, mostrarán un diseño muy bueno y ofrecerán unos movimientos suaves y rápidos. Claro, que a esta suavidad contribuirán las 60 imágenes por segundo que Capcom ha asegurado para la versión europea del juego. Vamos, que con «Onimusha 2», pelear contra el malvado Nobunaga, jefe del ejército maligno, y sus secuaces, será todo un placer para la vista, ¡además de un reto para nuestros dedos!

→PRIMERA IMPRESIÓN

Los niveles de acción serán muy altos, y el intercambio de regalos con nuestros 4 amigos le dará bastante variedad. Eso sí, quizá echemos en falta más cámaras en algunas zonas.

LA SIMULACIÓN MÁS RIGUROSA presidirá este juego. Sus creadores se han propuesto que tengamos las mismas sensaciones que conduciendo un Ferrari de verdad.

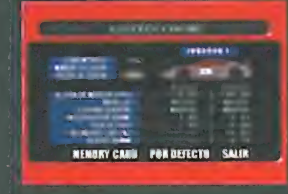




LAS CLAVES

1 **EL FERRARI 355** será la estrella indiscutible del juego. Su versión poligonal será casi clavada al modelo real en imagen, sonido, comportamiento...

2 **LA SIMULACIÓN** alcanzará apartados como la configuración del vehículo, los circuitos reales o las estadísticas de nuestra conducción.



3 **LA DIFICULTAD** hará que este juego sea sólo para monstruos del volante. ¡A echar horas!



- Octubre
- Sega
- Velocidad

F355 CHALLENGE

Para conducir un Ferrari hace falta mucho menos dinero del que pensáis. ¿No os lo creéis? Cuando salga este juego nos lo decís.

LA VELOCIDAD ES UN GÉNERO MUY "TRILLADO" en PS2, y precisamente por eso hacen falta títulos que tengan algo especial, que les haga destacar sobre los demás. Es el caso de este simulador, conversión del juego que Sega lanzó hace dos años (y con muy buenas críticas por cierto) en versión recreativa primero y Dreamcast después. Su proposición puede ser desconcertante al principio: sólo habrá un coche disponible, el Ferrari 355 por supuesto, pero eso sí, reproducido con una fidelidad minuciosa en todas sus características.

Sentados en él tendremos que superar unos duros circuitos reales (Suzuka, Long Beach...), "poblados" por unos rivales con una destreza capaz de dejar a Schumacher a la altura del betún. Cada adelantamiento será una auténtica hazaña en la que nos veremos tentados a participar, y es que la verdadera gracia no estará en llegar los primeros (os saldrá mucha barba hasta que eso ocurra), sino en aprender a controlar el coche protagonista, configurarlo, dominarlo...

¿SERÁ UNA VERSIÓN IGUAL QUE LA DE DREAMCAST? La respuesta es no. A los modos Arcade, Versus y Campeonato se unirá un modo "Gran Conductor", en el que habrá que hacer las carreras normales sin chocar con otros coches ni salirnos de la pista. ¡Será más difícil todavía!

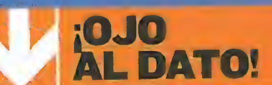
Además, una de las críticas a la versión anterior era que sólo tenía una vista subjetiva, y eso se arreglará con una cámara extra, que se colocará justo detrás de nuestro vehículo. Por lo demás, el espíritu del juego será calcado al de la consola de la espiral, un reto para los más curtidos en el mundo de la conducción, en circuitos reales donde cada curva se convertirá en un momento a la vez crucial y sublime: un simulador de lo más exigente.

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece que la conversión del juego de Dreamcast se hará notar, tanto en la conducción súper-realista, como en los gráficos, un poco desfasados.



EL CONTROL SERÁ DIFÍCIL, y convertirá cada curva en un nuevo reto. Además, adelantar a nuestros rivales en la carrera supondrá un esfuerzo enorme.



¡OJO AL DATO!

La obra de un genio...
EL CREADOR DEL JUEGO ES YU SUZUKI

El juego surgió como una especie de "capricho" que se marcó Yu Suzuki, a quien apasionan estos coches. En el currículum de este "figura" aparecen sagas tan míticas como «Virtua Fighter», «Out Run» o «Shenmue».

El realismo será total...
ESTUDIARON EL COCHE CON TODO DETALLE

Los programadores viajaron a Italia para trabajar de cerca con los ingenieros de Ferrari, quienes les ayudaron a plasmar todas las características del F355, un vehículo sólo al alcance de unos pocos privilegiados. También estudiaron a fondo los circuitos reales que aparecen en el juego.

ESTE JUEGO SERÁ LO MÁS PARECIDO A CONDUCIR UN F355 EN LAS PISTAS MÁS DURAS DEL MUNDO









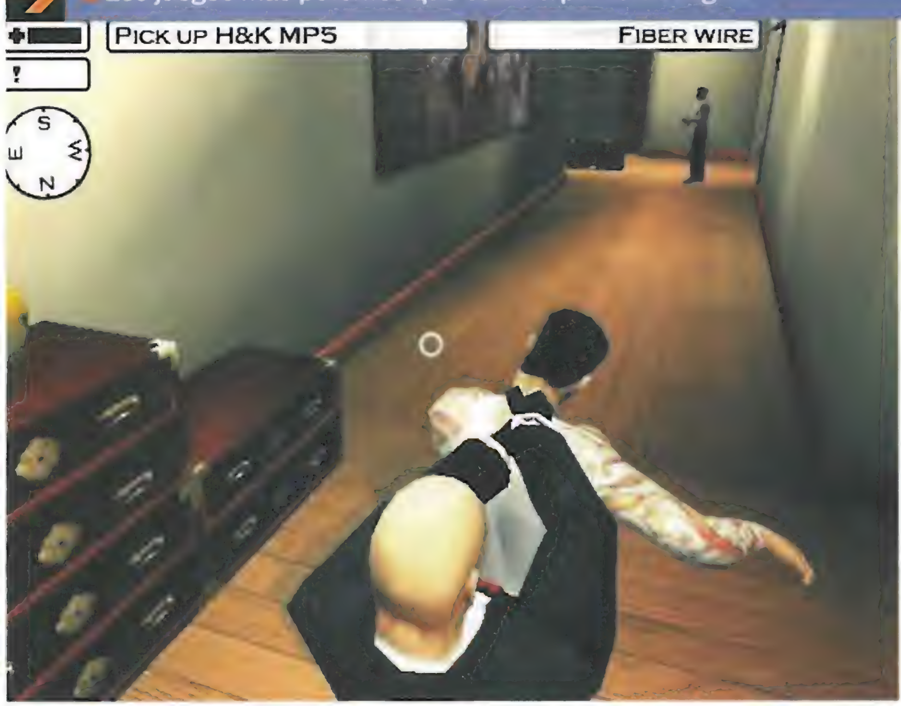
HABRÁ 6 CIRCUITOS REALES, que reproducirán con total exactitud cada centímetro de la carretera.



EL MODO VERSUS permitirá competir a dos colegas al estilo clásico, o tratando de sacar segundos al rival.



LA VISTA INTERIOR era la única posible en Dreamcast. Si jugamos con ella, el realismo será altísimo.



EL PROTAGONISTA SERÁ UN ASESINO A SUELDO que debe cumplir 21 misiones de lo más variado. Como os podéis imaginar, los "encarguitos" estarán muy subidos de tono.



LAS CLAVES

1 EL PLANTEAMIENTO, que nos meterá en la piel de un asesino a sueldo que debe cumplir 21 "trabajitos" típicos del submundo criminal.



2 EL SISTEMA DE JUEGO, ya que, salvo contadas excepciones, nosotros decidiremos si preferimos infiltrarnos o avanzar a tiro limpio.

3 LA VARIEDAD DE ACCIONES. ¡Podremos incluso esconder el cuerpo de los "fiambres"!

- Septiembre
- IO Interactive
- Acción

HITMAN 2

Un poco de cloroformo, un par de pistolas con silenciador, un rifle de francotirador y balas. ¡María, lo tengo todo, me voy a trabajar!

ANTES DE PRESENTAROS ESTE JUEGO debemos pediros el carnet de identidad, porque la verdad es que su planteamiento va a ser de los que "dejan huella". ¿Tenéis más de 18 años? Vale, pues allá va: estamos ante lo que podríamos llamar un "simulador de asesino a sueldo". Suena fuerte, ¿verdad? Pues es lo que hay: a lo largo de las 21 fases de que constará «Hitman 2» nos vamos a tener que ocupar de los trabajos más sucios del mundo criminal, como asesinar a un capo de la mafia, rescatar a uno de nuestros compañeros de profesión y otras lindezas por el estilo.

Para ello contaremos con un amplísimo arsenal de más de 30 armas, entre las que encontraremos algunas sigilosas, como pistolas con silenciador o cuerdas de alambre, y otras más "ruidosas", como escopetas o rifles de asalto. Y ojo, que en esta profesión no sólo cuenta el que la tiene más grande (el arma, claro), sino que además podremos hacer un montón de acciones, desde robarle la ropa a un "fiambre" para disfrazarnos, hasta arrastrarlo para borrar nuestro rastro.

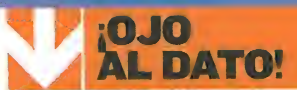
→LA MANERA DE SUPERAR CADA NIVEL dependerá de las armas que nos llevemos a cada misión y de las acciones que realicemos, siempre alternando las vistas en primera y tercera persona. Para que os hagáis una idea, si nos toca acabar con un traficante de droga, algunos preferirán dejar fuera de combate a unos pocos enemigos y esconder los cuerpos siguiendo una estrategia de infiltración, mientras que otros se armarán hasta los dientes y avanzarán a lo bestia, sin dejar títere con cabeza.

Con todo lo dicho ya os podéis ir haciendo una idea de que las posibilidades de juego van a ser enormes, aunque para empezar en vuestro nuevo "trabajo" os va tocar esperar un mesecito.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Las posibilidades de juego y la cantidad de acciones y armas disponibles nos han gustado, pero en la versión final deben solucionar los fallos gráficos.





Ha saltado a las consolas...
LA PRIMERA PARTE SÓLO SALIÓ PARA PC
El primer «Hitman» salió en PC hace un par de años y aunque no tuvo el éxito esperado, y recibió las críticas de algunas revistas, lo cierto es que a nosotros nos gustó un montón. Por eso nos encanta que su continuación llegue por fin a las consolas



Un asesino en Internet...
PODÉIS VISITAR LA PÁGINA WEB OFICIAL
Si os queréis descargar la banda sonora, fondos de escritorio e incluso algunos vídeos, podéis pasaros por la página oficial, **www.hitman2.com**, que además os ofrece información sobre diferentes aspectos del juego

DECIDIREMOS LA ESTRATEGIA en cada misión. Podremos intentar una táctica de infiltración en plan sigiloso, o avanzar sin miramientos, a disparo limpio.

LOS PUNTOS FUERTES DE ESTE JUEGO SERÁN LA CANTIDAD DE ACCIONES A REALIZAR Y LA VARIEDAD DE MISIONES A CUMPLIR







CON LA VISTA EN PRIMERA PERSONA afinaremos la puntería. Se podrá jugar toda la partida con esa vista.



DISFRAZARNOS DE REPARTIDOR será una buena forma de colarnos sin problemas en cualquier lado.



LAS ACCIONES DISPONIBLES serán muchas, como subir escaleras, esconder cadáveres o disfrazarnos.



LOS DOS NUEVOS PERSONAJES, Brad y Goh, son el cambio más destacable en esta versión de «Virtua Fighter 4»



→ASÍ ES

La máquina presenta un único joystick, con lo que las partidas a dobles sólo son posibles si se conectan dos muebles con un cable link. Incluye también un puerto para insertar la "Virtua Fighter Card", además de un curioso cartel con una cámara de fotos. ¿Qué significará?

LA EVOLUCIÓN VIRTUA

¿Puede haber algo mejor que una partida a «Virtua Fighter 4»? Pues claro, porque Sega ha lanzado en Japón una versión mejorada de su recreativa, que incluye dos nuevos personajes. ¿Qué tal si los conocéis antes de que lleguen a España?

LO QUE DEBES SABER

- TIPO DE JUEGO: **Lucha**
- COMPAÑÍA: **Sega**
- LANZAMIENTO: FECHA: **Julio de 2002** LUGAR: **Japón**
- NÚMERO DE JUGADORES: **1 ó 2**
- PRECIO DE LA PARTIDA: **100 yenes (0,80 euros)**
- CONVERSIÓN: **GameCube, Xbox**



DOS NUEVOS LUCHADORES se han unido al plantel de «VF 4». Se llaman Goh y Brad. Quedaros con sus caras





EL REALISMO de los movimientos es tan alto como antes. Y las chicas, como veis, siguen estando en forma.



EL CONTROL se mantiene fiel a la saga de lucha de Sega. Los golpes se hacen usando sólo tres botones.

DE LA LUCHA MÁS REAL

FIGHTER 4 EVOLUTION

LA NUEVA ENTREGA DE «VIRTUA FIGHTER», el juego de lucha en 3D más realista, acaba de llegar a los salones recreativos de todo Japón con el apellido de "Evolution". En realidad es una versión mejorada de «Virtua Fighter 4», que conserva los 13 luchadores originales y el estilo de lucha basado en combos de tres botones. Sin embargo, en esta versión podemos controlar a dos nuevos personajes, Goh y Brad, cada uno con un estilo de pelea diferente. Goh es un judoka de pro, con movimientos basados en agarrar al rival y hacerle todo tipo de llaves, mientras que a Brad se le dan mejor los golpes de kickboxing.

Además, esta entrega incluye un nuevo modo de juego, en el que ganamos pelas para comprar trajes, peinados y escenarios, y cuenta con un puerto para la "VF Card", una tarjeta en la que salvamos las características de nuestro personaje para "colgarlas" en Internet y compararlas con las de otros jugadores. ¿Os preguntabais cómo se podía mejorar «Virtua Fighter 4»? Aquí tenéis la respuesta.



UN NUEVO MODO DE JUEGO nos permite conseguir diversas mejoras, como el traje que lleva puesto Akira en este combate.



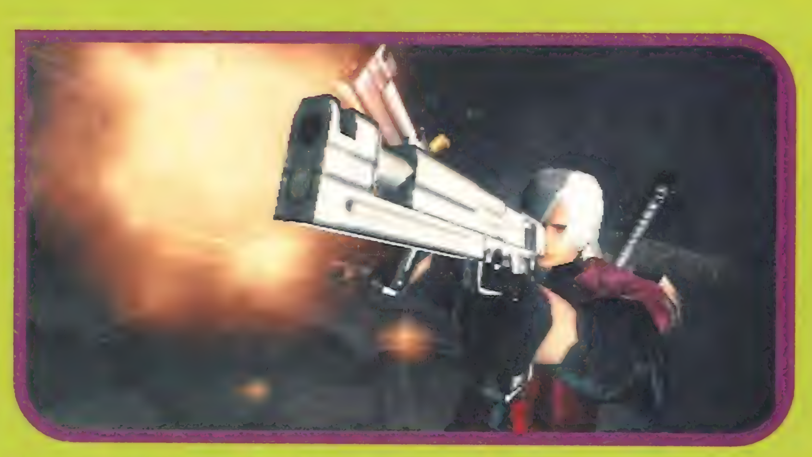
¿VAIS A SER CAPACES DE ATREVEROS CON TODAS?

LAS 5 CARAS DE LA AVENTURA

Tensad vuestros músculos, recuperad vuestro valor, templad vuestros nervios. Durante los próximos meses llegarán hasta nuestras consolas las aventuras más alucinantes y realistas que hayáis visto nunca, juegos inolvidables que nos sumergirán en apasionantes experiencias de diferentes formas. Cinco, para ser exactos. Son éstas:



La cara del espionaje
METAL GEAR SUBSTANCE



La cara de la acción
DEVIL MAY CRY 2



La cara del riesgo
TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD



La cara del terror
RESIDENT EVIL ZERO



La cara del suspense
THE GETAWAY

LOS DATOS QUE TENÉIS QUE CONOCER

- Fecha de lanzamiento de los juegos : **2002-2003**
- Dónde los veremos: **Repartidos en PS2, Xbox y GC.**
- Qué tendrán en común: **aventuras que nos subirán la adrenalina a tope.**
- Quién los protagoniza: **los héroes y heroínas más intrépidos**
- Lo más curioso: **Salvo uno, todos ellos son secuelas de sagas conocidas.**





METAL GEAR SUBSTANCE

La vida secreta de Solid Snake

■ **Consola:** PlayStation 2 y Xbox ■ **Lanzamiento:** Noviembre ■ **Compañía:** Konami

EL ARGUMENTO: Un agente especial debe infiltrarse en dos lugares ocupados por unos terroristas que han robado el arma nuclear más poderosa de todos los tiempos, el Metal Gear... Ah, ¿que ya lo sabíais?, claro, porque este juego es en esencia el mismo que hemos disfrutado hace bien poco, pero con el añadido de un montón de sorpresas. Apuntad: más de 200 VR misions, 100 misiones adicionales ajenas al argumento, un modo de juego que permite realizar las misiones con otras indumentarias y otros personajes del juego... y aunque no están confirmados, también se habla de un modo en primera persona y la aparición de personajes del juego original, como Meryl. El juego vendrá en un DVD grabado por las dos caras y saldrá al precio estándar, nada de rebajas.

EL PROTAGONISTA: Solid Snake, también conocido como el terror de los terroristas (valga la redundancia). Un tipo duro, preparado para cumplir cualquier misión y con cierta tendencia a tirarle los tejos a las compañeras de reparto. En esta versión podremos verle vestido de smoking.

EL ÉXTASIS: ¿Qué os parece poder controlar a Snake haciendo skate? El tío va a inventar un nuevo deporte, al que se podríamos bautizar como "snakeboarding".

¿CUÁL SERA SU RIVAL?



Splinter Cell (Xbox)

■ **UN ARGUMENTO APASIONANTE:** Controlaremos a un agente de las fuerzas especiales que se ve envuelto en un ataque terrorista en Rusia.

■ **LOS GADGETS DE UN ESPÍA:** Además de las armas, usaremos todo tipo de "herramientas".

■ **SIN SER DESCUBIERTO:** Nuestro objetivo será aprovechar el entorno para que no nos descubran.



SNAKE HACIENDO SKATE. Sin duda será uno de los momentos estelares de esta reedición del juego.



¿A DÓNDE VA EMMA? Esta será una de las incontables sorpresas que nos tendrá preparadas Kojima.



MÁS DE 200 VR MISIONS. En ellas podremos jugar con otros personajes, y cambiar de vestuario y armas.



RAIDEN COMO EL NINJA. Quizá para subirle un poco su popularidad, Kojima le dará un nuevo papel.

NIVEL DE TENSIÓN → MEDIO-ALTO, pero con posibilidad de descender con las guasas de Kojima.



DEVIL MAY CRY 2

Se abre la veda de los demonios

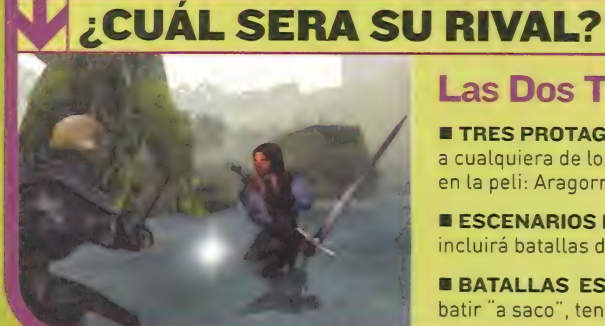
■ Consola: **PlayStation 2** ■ Lanzamiento: **2003** ■ Compañía: **Capcom**

EL ARGUMENTO: Un ejército de demonios ha decidido que eso de descansar eternamente en sus tumbas resulta aburridísimo, así que reviven e intentan dominar el mundo. Frente a ellos, Dante, un ser mitad humano, mitad demonio, que se ganó la admiración de todos por su genial interpretación en la primera parte de su aventura. La continuación de este "thriller gótico" seguirá presidida por la acción, pero esta vez abandonaremos los escenarios interiores del original para trasladarnos a diversas localizaciones exteriores, como una metrópoli tipo Gotham City, la ciudad de Batman, o una antigua ciudad europea. Los programadores aseguran que la extensión del juego doblará la de su antecesor, y también nos están preparando un sistema de inteligencia artificial que "detectará" nuestra habilidad para así ajustar mejor la dificultad de los enemigos.

EL PROTAGONISTA: Dante, un especialista en cazar demonios que luce pelo blanco (¿será de tanto susto?), abrigo rojo, dos pistolones y un espadón del doce. El tío gana con el paso del tiempo: ahora tendrá una imagen más "cool", estrenará nuevas armas y podrá transformarse él mismo en demonios más poderosos que en la primera parte cuando llenemos una barra de energía. Además, ha aprovechado los meses transcurridos desde la primera entrega de su juego para echarse una "novieta", de la que todavía no se sabe nada, pero a la que también podremos controlar.

EL ÉXTASIS: Jugaremos con un Dante más maduro, que "despachará" demonios entre enormes rascacielos siguiendo una presentación visual tipo "The Matrix".

¿CUÁL SERA SU RIVAL?



Las Dos Torres (PS2)

- **TRES PROTAGONISTAS:** Podremos manejar a cualquiera de los tres guerreros que aparecen en la peli: Aragorn, Legolas y Gimli.
- **ESCENARIOS DE PELÍCULA:** La ambientación incluirá batallas de las dos primeras entregas.
- **BATALLAS ESTRATÉGICAS:** Además de combatir "a saco", tendremos que usar la cabeza.



NUEVAS ARMAS, MÁS MOVIMIENTOS. Dante será más poderoso cuando se enfrente a los demonios.



DANTE Y COMPAÑÍA. Esta vez controlaremos también a una chica, pero Capcom no suelta prenda sobre ella.



ESTILO HOLLYWOOD. El juego nos mostrará la acción siguiendo juegos de cámaras muy cinematográficos.



ESCENARIOS EXTERIORES. Serán una de las grandes novedades. Su extensión nos dejará boquiabiertos.

NIVEL DE TENSIÓN → ALTO. Estos demonios no nos darán ni un minuto de descanso.





TR: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

Lara rompe con su pasado

■ Consola: **PlayStation 2** ■ Lanzamiento: **Noviembre** ■ Compañía: **Eidos**

EL ARGUMENTO: Después de tanto tiempo dando la cara por salvar el mundo, ahora resulta que acusan a Lara Croft de haber asesinado a Von Croy, su archienemigo. Además, nuestra explosiva heroína descubre una oscura trama para recuperar cinco cuadros del siglo XIV en la que están envueltos el Alquimista, un ser inmortal venido del pasado, y una organización secreta liderada por Eckhardt, el malo de esta historia. En este doble papel de cazadora y presa, Lara tendrá que huir de la policía y encontrar los cuadros antes que sus rivales, utilizando para ello nuevas tácticas de sigilo e infiltración, hablando con otros personajes para obtener pistas y ganando nuevas habilidades a medida que resuelve puzzles y avanza en su investigación.

LA PROTAGONISTA: Lara Croft, una chica de buena familia metida a arqueóloga y aventurera de postín. Ella solita se ha bastado para romperle el corazón a jugones de todo el mundo. Esta vez vendrá acompañada por Kurtis Trent, un ex legionario al que controlaremos en diferentes niveles.

EL ÉXTASIS: Si antes Lara tenía 500 polígonos y flipábamos, nos ponemos malos sólo de pensar que ahora que lucirá un cuerpo serrano formado por... ¡nada menos que 5000!

¿CUÁL SERA SU RIVAL?



Ninja Gaiden (Xbox)

■ **LAS HABILIDADES DE UN NINJA:** Nuestro protagonista será capaz de trepar por paredes y techos, o moverse bajo el agua, sin ser visto.

■ **ARMADO HASTA LOS DIENTES:** Podremos utilizar una katana y varios tipos de shuriken.

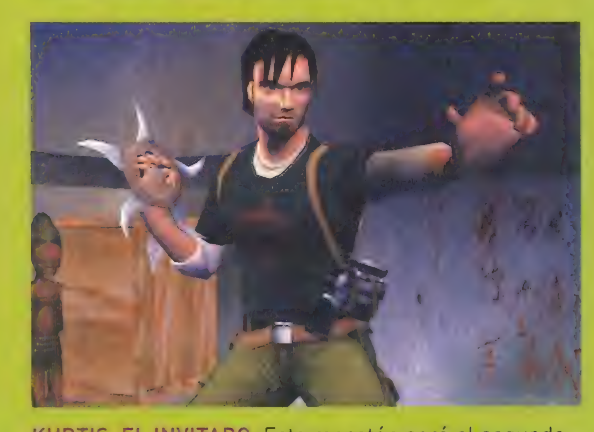
■ **UNA MEZCLA DE AVENTURA Y ACCIÓN:** Lo principal será combatir y saber infiltrarse.



MÁS BONITA QUE NUNCA. Y no sólo Lara. Los efectos climáticos y de iluminación serán mejores que nunca.



A TIRO LIMPIO. La acción aumentará, pero también hablaremos con los personajes para obtener pistas.



KURTIS, EL INVITADO. Este mocetón será el segundo protagonista... bueno, él y sus afiladas cuchillas, claro.



MODO INFILTRACIÓN. Lara cambiará de estrategia, y ahora podrá resolver los niveles en plan más sigiloso.

NIVEL DE TENSIÓN → MEDIO, pero tirando a bajo al dejar a Larita para controlar al "maromo".





RESIDENT EVIL ZERO

Así nacieron los zombies

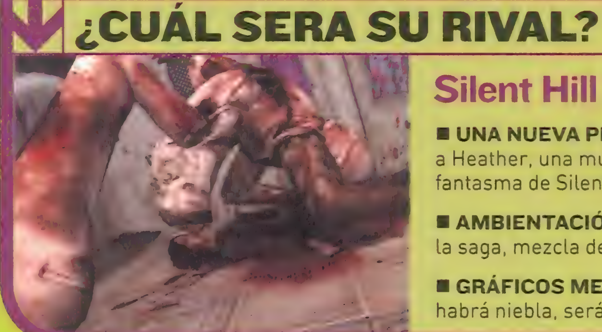
■ Consola: GameCube ■ Lanzamiento: 2003 ■ Compañía: Capcom

EL ARGUMENTO: Raccoon City, 1998, justo antes de los acontecimientos del primer «Resident Evil». La población esta mosca por una serie de asesinatos en los que las víctimas han servido de merienda a sus asesinos. No hay muchas pistas, así que se crea un cuerpo especial de policía, el equipo STARS (os suena ¿eh?) para que investigue el asunto. Sin embargo cuando se dirigen al lugar de los hechos, el helicóptero sufre una avería y todos acaban perdidos en un misterioso bosque, donde encuentran un camión lleno de marines asesinados y devorados (qué casualidad, ¿no?). En ese camión falta uno de los oficiales, al que tal vez se hayan comido enterito o tal vez no, pero los miembros de STARS deciden comenzar su búsqueda... y ahí empezará su pesadilla.

LOS PROTAGONISTAS: Dos valientes tendrán que vérselas con los zombies, chico y chica, para no perder la costumbre. Ella, Rebecca Chambers, miembro novato del equipo STARS, atractiva, valiente y dispuesta a todo... en su trabajo, claro. Él, Billy, convicto dado a la fuga, aunque se le supone de buen corazón. ¿Surgirá algo entre ellos? ¿Entre ellos y los zombies? Ya lo veréis...

EL ÉXTASIS:: Ver a Rebecca y a Billy luchando a brazo partido con algunas de la criaturas del juego. ¡Y saber que si se muere uno de ellos, se acabó la partida!

¿CUÁL SERA SU RIVAL?



Silent Hill 3 (PS2)

■ **UNA NUEVA PROTAGONISTA:** Manejaremos a Heather, una mujer que se adentra en el pueblo fantasma de Silent Hill. ¡Será pardilla!

■ **AMBIENTACIÓN TERRORÍFICA:** Como en toda la saga, mezcla de sustos y terror psicológico.

■ **GRÁFICOS MEJORADOS:** Aunque también habrá niebla, serán mucho más nítidos.



DOS PERSONAJES. Podremos alternar su control en cualquier momento del juego. Si un muere, se acabó.



EL ARGUMENTO nos revelerá algunos de los misterios que quedaron sin resolver en los juegos "posteriores".

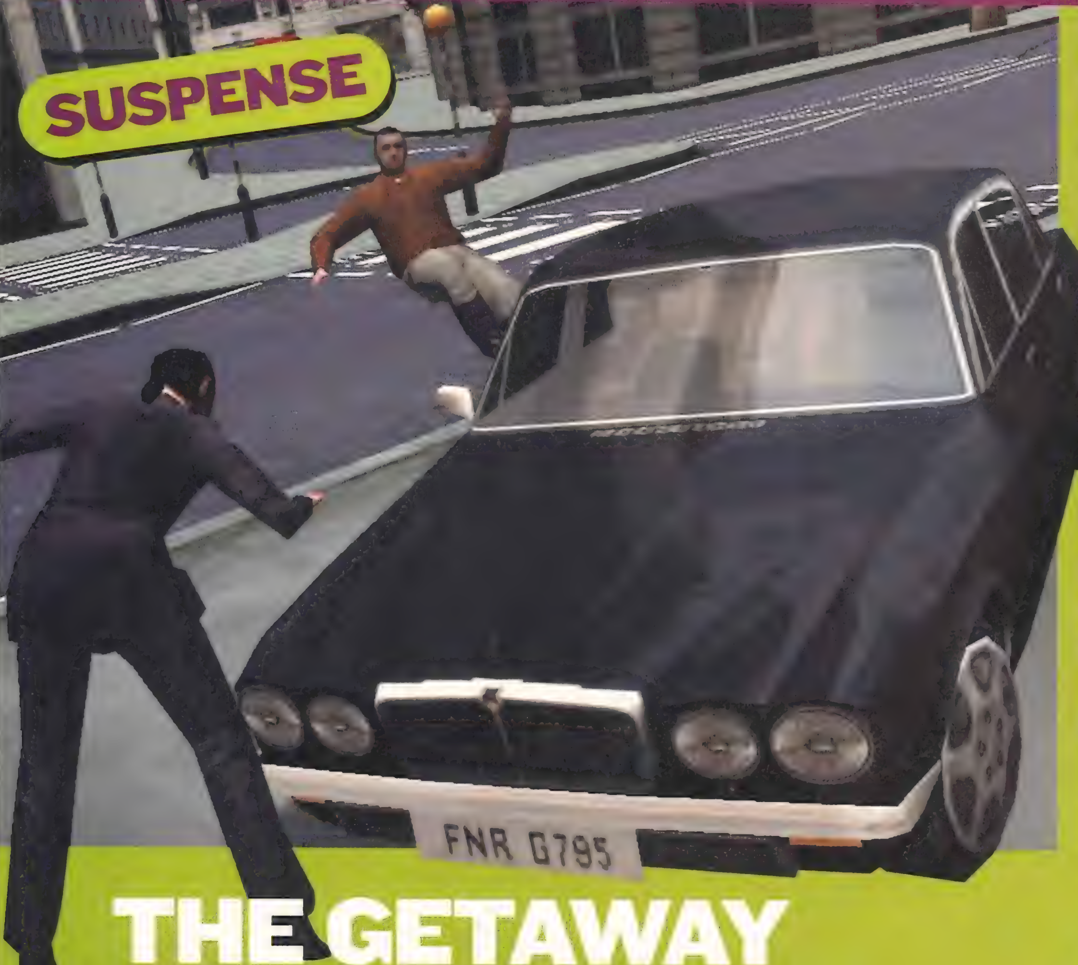


LA CALIDAD TÉCNICA de esta entrega de la saga promete superar todo lo visto hasta la fecha.



LOS ESCENARIOS. Un tren será uno de los lugares donde se desarrolle la acción. Siempre en Raccoon.

NIVEL DE TENSIÓN → ALTÍSIMO, sobre todo cuando aparezcan los zombies "ultra-realistas".





CUALQUIER COCHE que aparezca en el juego podrá ser "sustraído". Su conducción será muy real.



MÁS DE UNA HORA de escenas pregrabadas es lo que nos ofrecerá el juego para meternos en la historia.

THE GETAWAY

Una de policías y ladrones

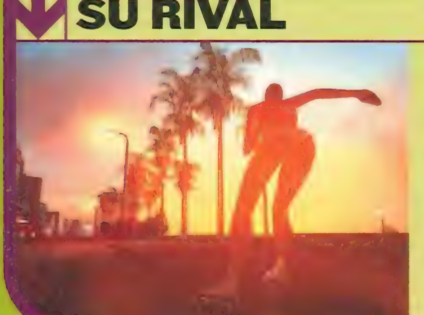
■ Consola: PlayStation 2 ■ Lanzamiento: Noviembre ■ Compañía: Sony

EL ARGUMENTO: Hay una guerra encubierta en las calles de Londres. Por un lado, un ex-mafioso trata de vengar la muerte de su esposa enfrentándose a su antiguo jefe. Por otro, un policía intenta atrapar a ambos. Todo esto se traduce en una trepidante sucesión de tiros, peleas y persecuciones en coche por las calles londinenses, con un genuino sabor a cine negro muy conseguido y un guión que excluirá tajantemente a los menores de 18 años por su crudeza y realismo explícito. Bueno, el guión y todo lo demás, porque el juego no ofrece concesiones en las escenas de acción ni en elementos como algunos de los escenarios que aparecerán en el juego (entre los que se cuentan una casa de citas y un narcolaboratorio). Y todo esto con una realización técnica que promete dejarnos con la boca abierta.

EL PROTAGONISTA: Por un lado, Mark Hammond, un ex-convicto que intenta enderezar su vida, pero al que las circunstancias le obligan a meterse otra vez en el mundo del hampa. Por el otro, Frank Carter, un prestigioso y duro policía que comparte con Hammond su obsesión por atrapar al mafioso más importante de Londres, el despreciable Charlie Jolson. Ambos responden a los arquetipos de su personajes: duros, valientes y con la idea fija de impartir justicia, cada uno a su manera. Podremos controlar a ambos durante el juego.

EL ÉXTASIS: Cuando alguno de los personajes se encuentre con uno de los desnudos femeninos que se dicen que están previstos en el juego...

SU RIVAL



GTA Vice City (PS2)

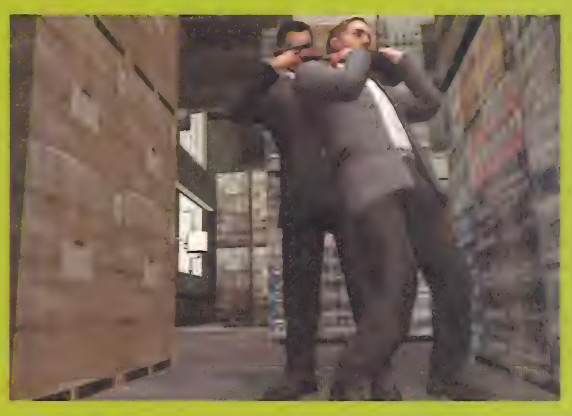
■ **UNA CIUDAD ENTERA:** El juego se desarrollará en una ciudad completamente nueva dividida en varias zonas que tendremos que ir abriendo.

■ **LA AMBIENTACIÓN DE LOS 80:** Los coches y escenarios serán como en "Corrupción en Miami".

■ **LOS INTERIORES:** Por primera vez en la saga, podremos penetrar en algunos edificios.



EL REALISMO de las escenas no sufrirá ninguna censura. Los tiroteos serán como en las películas.



LOS DOS PROTAGONISTAS del juego nos permitirán afrontar la aventura desde dos puntos de vista.

NIVEL DE TENSIÓN → ALTO, sobre todo en las persecuciones de coches por las calles de Londres.

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA¡

¡Envía un SMS desde tu móvil!

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: hc132agresive

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Septiembre de 2002.

SORTEAMOS:

10 juegos para PS2

5 juegos para XBOX

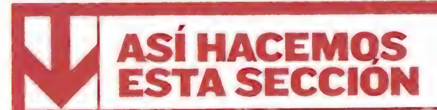
5 juegos para GC

Y además, con cada juego regalamos este cd de música.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

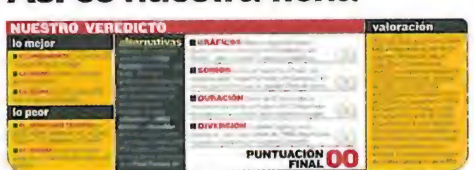
▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

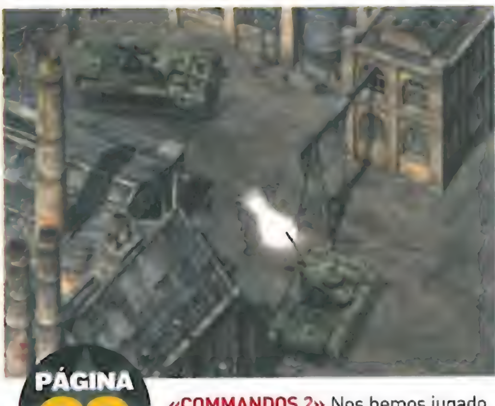
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



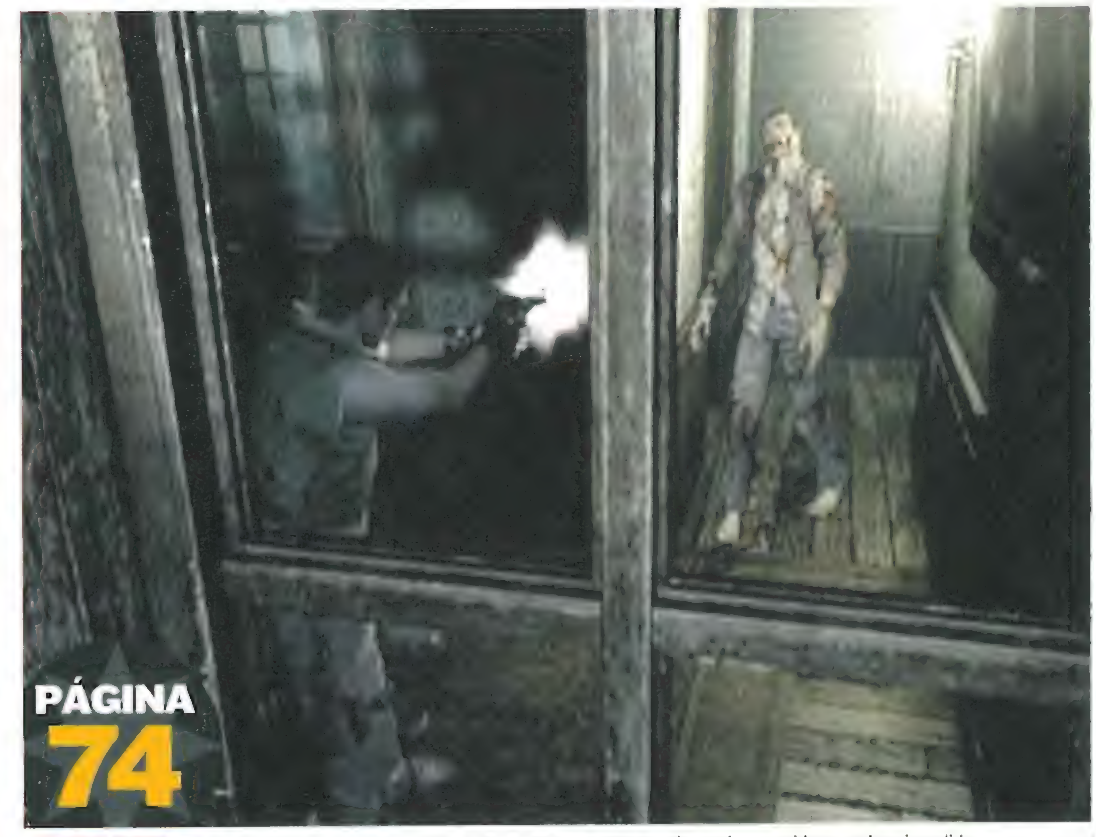
PÁGINA 88

«COMMANDOS 2» Nos hemos jugado el pellejo tras las líneas enemigas para poder contaros cómo se desarrolla la mejor estrategia en PS2 y Xbox.



PÁGINA 102

«STUNTMAN» Esto de ser especialista de Hollywood es muy duro...pero también muy divertido. ¿No nos creéis? Pues leeros el análisis de este juego.



PÁGINA 74

«RESIDENT EVIL» Si tenéis agallas para descubrir el aterrador aspecto que tienen los zombies que han invadido GameCube, pasad esta página. Os hemos preparado el análisis más completo de esta genial aventura de terror.

EN ESTE NÚMERO...

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (SUBT.) ■ 64,95 € (10 807 ptas) ■ +18 años ■ Lanz 13 de sept.

ENCERRADOS EN UNA CASA CON ZOMBIS, sin comunicación con el exterior ni posibilidad de huir, nos toca descubrir qué demonios está pasando, a la vez que tratamos de sobrevivir. ¿Difícil decís? "¡Pozí!".

¡AQUÍ HUELE A MUERTO!

RESIDENT EVIL



Estos zombis son pésimos anfitriones: nos colamos en su casa para hacerles una visita... ¡y tratan de mordernos! Pero como presumen de realismo, van a ver lo que duele una "ración de plomo".

■ **AQUELLOS QUE DISFRUTAMOS PASANDO MIEDO** tenemos que estar muy agradecidos a Capcom. Y es que, cuando hace 8 años lo más terrorífico que podíamos hacer era ver "El exorcista" solos y por la noche (o una foto de nuestra abuela en bikini), Capcom puso a la venta «Resident Evil», un juego que nos proponía entrar en una mansión repleta de zombis. Y ahora que ya tenemos un montón de Survival Horror más o menos realistas, Capcom nos regala una revisión de aquel primer «Resident» con un aspecto visual impresionante. Pero antes de valorar sus gráficos, empecemos por el principio, no vaya a ser que con las prisas nos dejemos algo en el tintero.

→ **EL ARGUMENTO NO HA CAMBIADO NADA** respecto al juego original, ¿y sabéis lo que significa eso? Pues que sigue siendo tan bueno como antes. La historia nos pone en el papel de 2 miembros de un grupo de fuerzas especiales, Chris Redfield y Jill Valentine (a nosotros nos toca decidir a quién queremos manejar), que de camino a una misión son atacados por una jauría de perros-zombi hambrientos, y tienen que refugiarse en una antigua mansión. Una vez dentro, pronto descubren que la casa en cuestión está plagada de horri-




EL NIVEL DE DETALLE de los zombis y los personajes es tan alto, que podemos ver los agujeros de su cara o el peinado que llevan.


LOS ESPEJOS ABUNDAN en la casa. A veces sirven para ver enemigos escondidos, ¡o para ver dos veces como mueren!


LAS LUCES Y SOMBRAS en tiempo real están muy bien hechas y reflejan todos los detalles de los protagonistas y enemigos.

SÓLO PARA MAYORES

Dada la abundancia de zombis, monstruos y sangre, el juego no es recomendable para menores de 18 años. Si lo sois, no sigáis leyendo, y que no se os ocurra mirar las pantallas que os mostramos aquí debajo, ¿vale? ¡Que no se os ocurra!







2


3


CAZA DE ZOMBIS

Aquí tenéis las 3 clave para salir (casi) ilesos de cualquier mansión repleta de zombis.

1. **ELIMINAD A LOS MONSTRUOS** usando todas las armas posibles, pero sin malgastar balas

2. **QUEMAD LOS CADAVERES** de los malos o voladles la cabeza, porque si no revivirán, ¡y vendrán con más ganas de vengarse!

3. **RESOLVED LOS PUZZLES** usando las pistas que consigáis a base de explorar a fondo la mansión

bles criaturas, como muertos vivientes, serpientes gigantes o monstruos aficionados a separar las cabezas de los cuerpos. Y esto es sólo el principio, porque a medida que avanza la aventura descubrimos una trama mucho más profunda, con un traidor que intenta evitar que descubramos qué ocurre en la casa, conspiraciones para utilizar como arma biológica el virus que creó a los zombis, y otras sorpresitas que no os vamos a revelar aquí, porque aunque no lo creáis, no somos tan malvados.

→ **EL SISTEMA DE JUEGO TAMBIÉN ES EL MISMO,** y os debería sonar si habéis jugado a otros títulos de la saga. Vamos, que nos movemos por la casa con una perspectiva en tercera persona gracias a una serie de cámaras fijas que hay en cada zona, mientras los innumerables (y la

→ REBECCA

ES UNO DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS, y sólo la veremos si jugamos con Chris Redfield. Esta doctora nos espera en algunas habitaciones para que juguemos a los médicos con ella... Bueno, vale, simplemente nos cura las heridas.

LOS PUZZLES

En «RE» hay que tener claro eso de "Mens sana in corpore sano" porque además intentar mantener el cuerpo a salvo de mordiscos de zombi, debemos tener la mente despejada para resolver los numerosos puzzles, que son de 3 tipos:



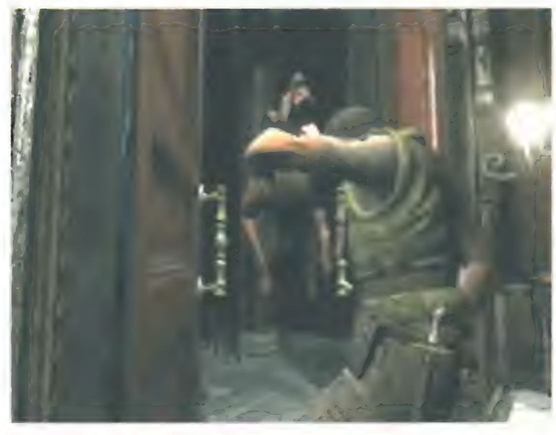
CON OBJETOS: Para encontrar la solución debemos examinar e incluso combinar ciertos objetos.



PARA PENSAR: En algunos hay que estrujarse el coco, aunque a veces encontraremos pistas.



DE ACCIÓN: Consisten, por ejemplo, en empujar un objeto hasta una determinada posición.



LOS SUSTOS ESTÁN SIEMPRE PRESENTES, así que si no queréis llevaros uno bueno, no abráis la puerta principal.



LOS TIBURONES nos esperan en la zona del anillo del agua, pero se han vuelto tan fuertes que sobreviven en "secano".



EL MODELADO DEL AGUA es genial, pero os aconsejamos que os recreéis con ella, porque los enemigos acechan.



HAY MUCHAS CLASES DE ZOMBIS, e incluso algunos van en "pelotas". No os escandalicéis y tratadles igual que a todos.

LOS VÍDEOS DEL TERROR

LOS NUMEROSOS VÍDEOS que vemos a lo largo de la partida sirven para profundizar más en la historia, ya sea dando nuevos datos sobre lo que ocurre en la casa, ya sea presentando a nuevos personajes. Aunque tratándose de un juego de miedo, muchos vídeos sirven para ponernos los pelos de punta. Aquí van un par de ejemplos.





CUERVO

ESTOS PÁJAROS DE MAL AGÜERO nos atacan en grupo en cuanto se percatan de nuestra presencia. Por ello, cuando veamos alguno lo mejor es no hacer ruido para que no decidan probar nuestra carne.

monstruosos) enemigos nos atacan. Para estos combates contamos con un buen arsenal, que incluye las "herramientas" típicas de los grupos de fuerzas especiales: pistolas, escopetas, lanzagranadas o lanzallamas.

PESE A QUE VAMOS ARMADOS HASTA LOS DIENTES, más de una vez los zombis consiguen darnos algún mordisquito en el cuello, aunque para salir vivos tenemos 3 armas defensivas que no aparecían en el original: dagas para clavárselas en la cabeza, pequeñas baterías para electrocutarlos y granadas para metérselas en la boca y... bueno, ya sabéis. Pero ojo, no vayáis a pensar que los enfrentamientos son sencillos, porque nuestros rivales son más listos que en el juego de 32 bit, y ahora saben usar las escaleras y abrir algunas puertas, así que a menudo no





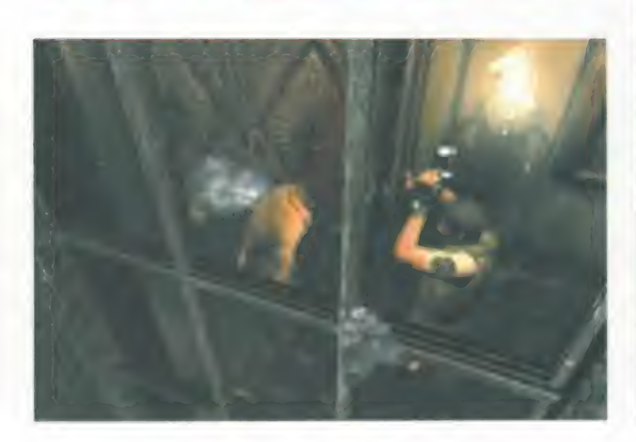
LOS DECORADOS tienen un diseño muy bueno y sirven para crear una atmósfera de terror que nos pone los pelos como escarpias.

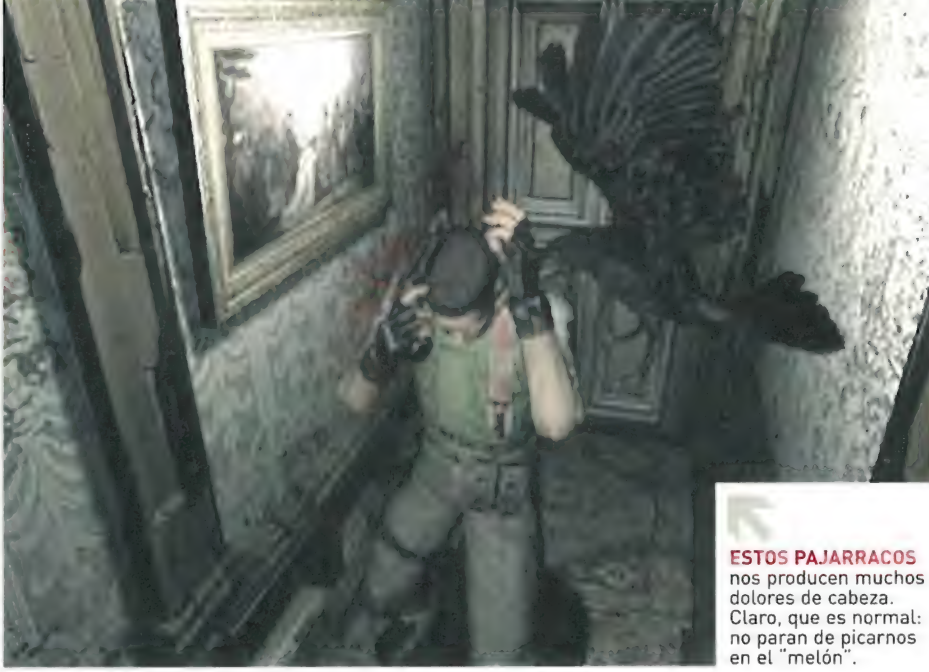


¡QUÉ ZOMBIS TAN LISTOS! ¡Si hasta saben subir y bajar escaleras! Como premio, tomad plomo, listillos.



■ ESTA REVISIÓN DE «RE» NOS ENCANTA POR 2 RAZONES: SUS GRÁFICOS Y TODAS SUS NOVEDADES ■





ESTOS PAJARRACOS nos producen muchos dolores de cabeza. Claro, que es normal: no paran de picarnos en el "melón".

nos basta con salir de una habitación para ponernos a salvo. Además, a menos que les volemos la cabeza o les quememos usando el queroseno que hallamos en algunas habitaciones, también se regeneran y se vuelven más rápidos y poderosos. ¡Los muy #@&%*$ no nos dejan en paz ni muertos!

Por supuesto, no todo son combates, sino que repartidos por la mansión encontramos un montón de puzzles (algunos también son inéditos) que hay que resolver para avanzar. Los hay tan sencillos como encontrar una llave para una puerta determinada, pero otros nos obligan a buscar pistas por toda la mansión y darle más "vidilla" al cerebro.

→PERO LO MÁS ALUCINANTE SON LOS GRÁFICOS, que es donde sin duda se aprecian las mejoras de esta nueva versión. Y es que, para empezar, el rediseño de los escenarios está curradísimo, con un montón de detalles en cada habitación y una calidad en las texturas casi fotográfica, de forma que al recorrer las salas y pasillos de la casa podemos ver desconchones de las paredes, manchas de sangre en el suelo o telarañas en las esquinas.

Además, los personajes, ya sean amigos o enemigos, lucen un modelado también lleno de detalles, y presentan unas animaciones muy suaves. Y por si todo esto no consigue que se os caiga la baba (que ya sería raro, la verdad), el juego cuenta con una serie de efectos visuales que le ponen la guinda al motor gráfico, y que completan una ambientación tremendamente realista: pequeñas nubes de polvo que levantan nuestras pisadas, efectos de calor cuando usamos el lanzallamas o quemamos los ca-

ARMAS DEFENSIVAS

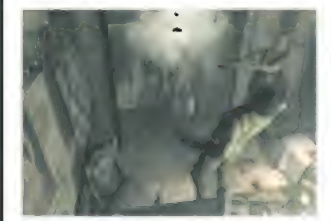
En este «Resident» contamos con un nuevo tipo de armas, las armas defensivas, pero sólo podemos usarlas cuando un zombi nos haya atrapado y esté a punto de darnos un bocado.



LAS DAGAS son comunes a los dos protagonistas, y se clavan en la cabeza para separar al malo.



LAS BATERÍAS, sólo disponibles para Jill, sueltan una descarga intensa a nuestros enemigos.



LAS GRANADAS son las más espectaculares y efectivas, y sólo las tiene Chris. Se meten en la boca del zombi y... ¡BOOOUM!





LOS ENEMIGOS FINALES

▲ **SE PRESENTAN CON UN VÍDEO,** y la mayoría tienen esta pinta tan terrorífica.

◀ **PARA DERROTARLOS** hay que pensar en una buena estrategia. En este caso, lo reconocemos, hemos decidido... ¡huir!

LOS "PRODUCTOS" DE UMBRELLA, la compañía culpable de toda esta locura, son seres vivos que han mutado por la acción del virus-T. Luchamos contra zombis (Izq.), animales gigantes (Centro), o criaturas de origen desconocido, como Tyrant (Der.).



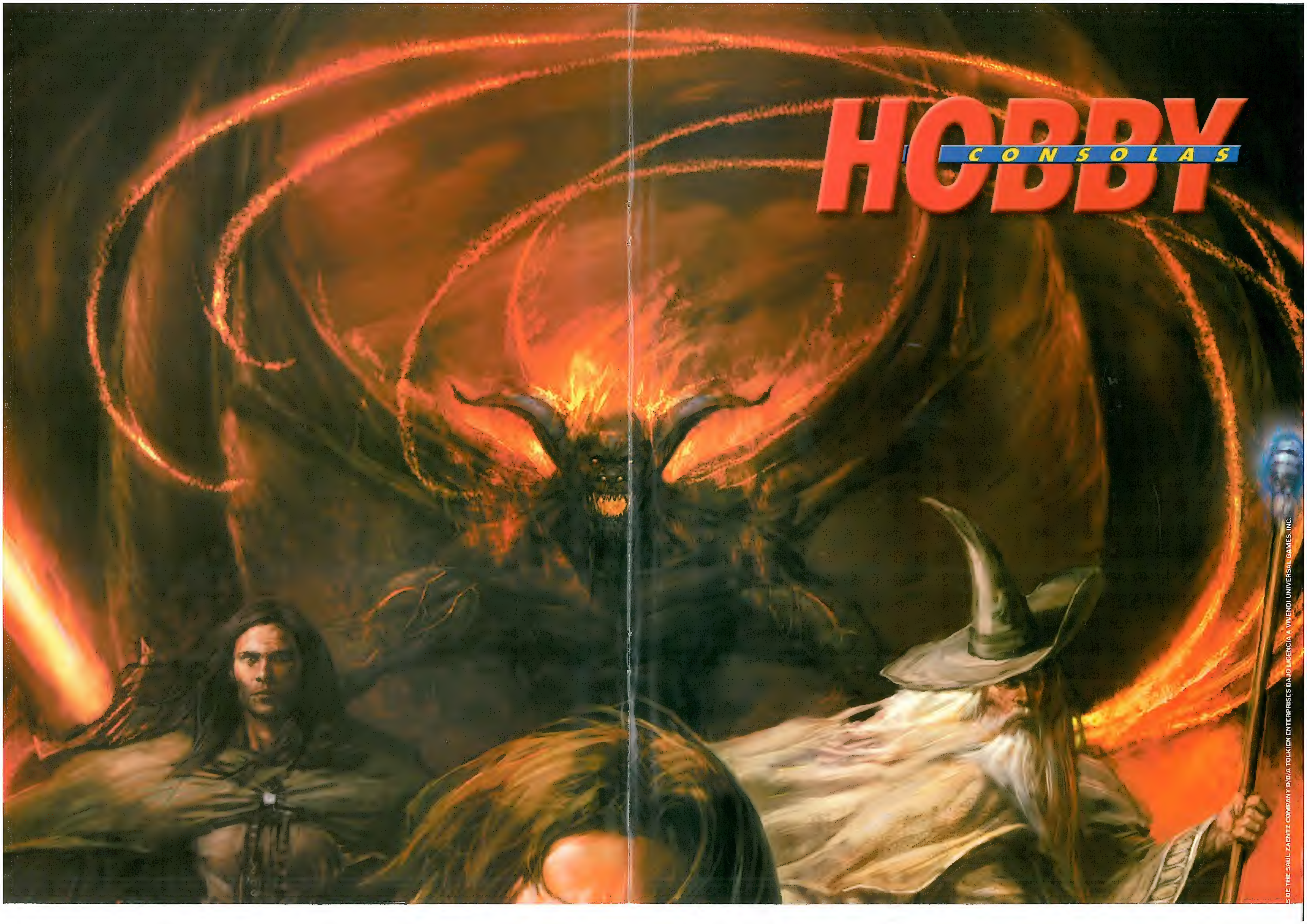
ZOMBIS

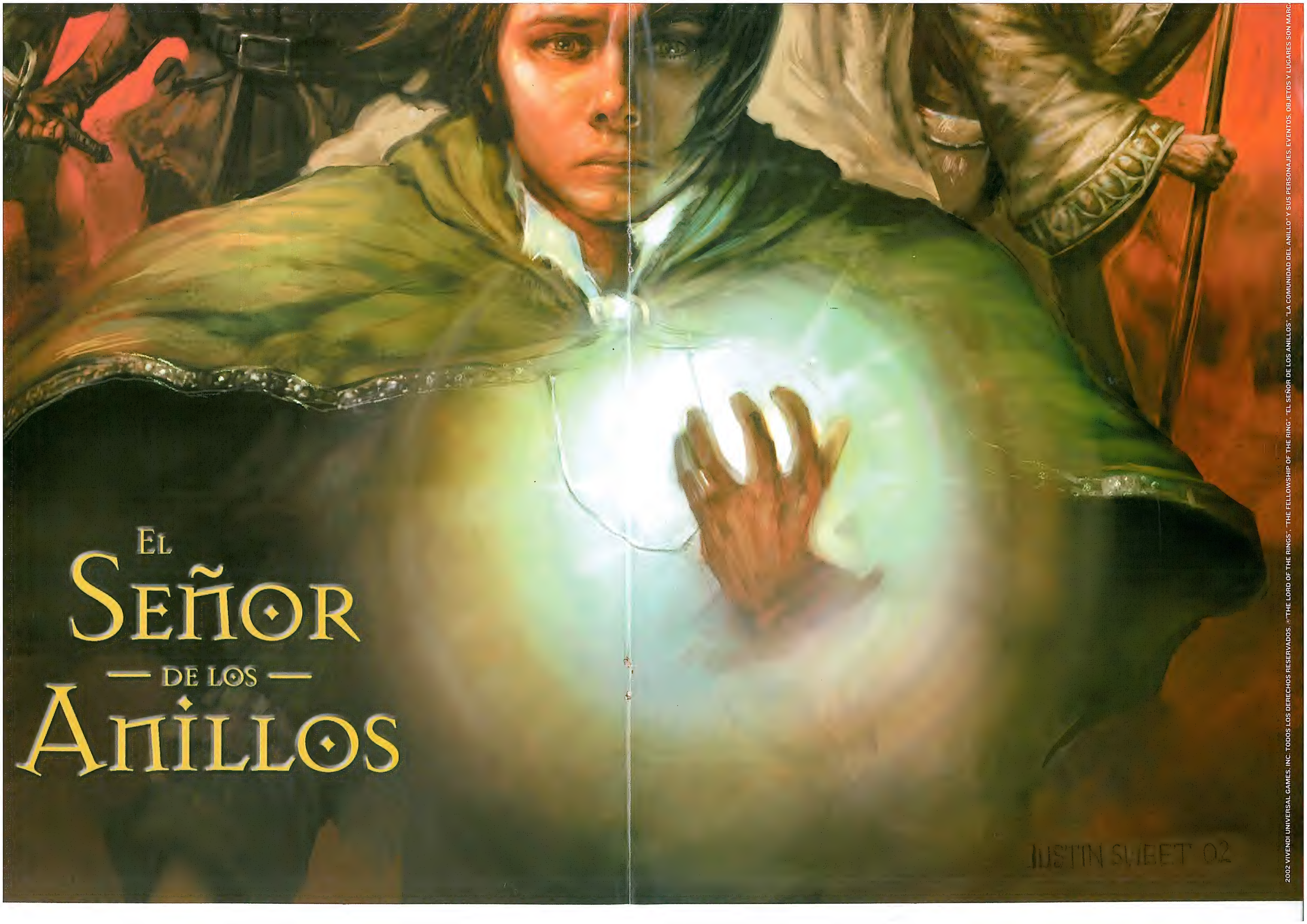
LOS GRANDES PROTAGONISTAS del juego (que Chris y Jill nos perdonen) son los zombis, que en estos 8 años han aprendido un par de trucos nuevos, como abrir puertas, subir y bajar escaleras o regenerarse.

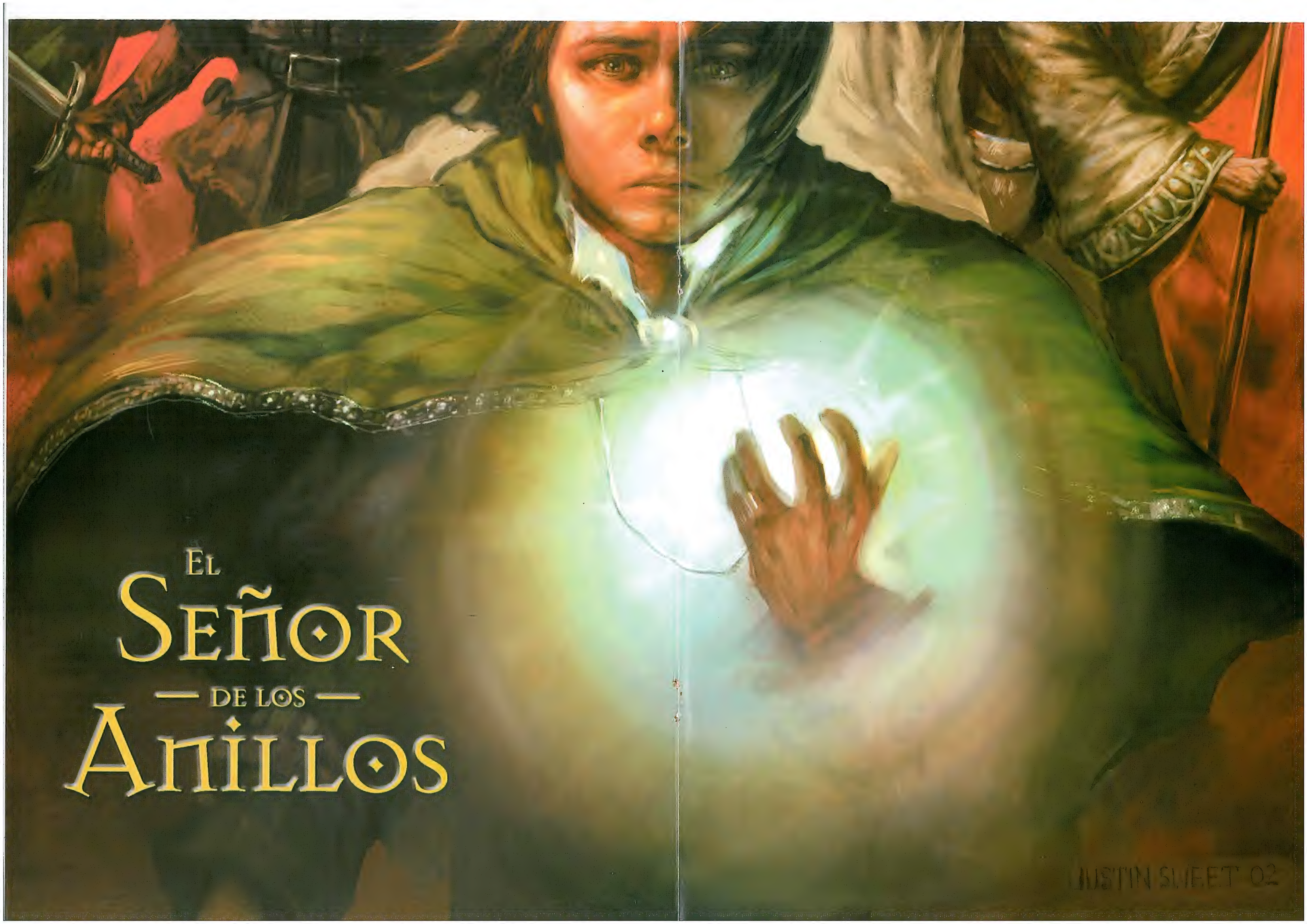
dáveres, una increíble recreación del agua y, sobre todo, unos juegos de luces y sombras en tiempo real que nos han dejado boquiabiertos mientras jugábamos. Y no sólo decimos esto porque todos los personajes tienen unas sombras casi perfectas, sino porque además en muchas ocasiones se aprovechan para crear magistrales situaciones de tensión. Por ejemplo, la luz que entra por los ventanales cuando estalla un relámpago en el exterior, o la sombra de los zombis que nos acechan desde el otro lado de algunas ventanas.

→LA BANDA SONORA COMPLETA TODO LO DICHO, y está acorde con la calidad del juego. La música nos deleita con las mismas melodías que el original, pero ahora de mayor calidad, y los efectos de sonido se utilizan perfectamente para ponernos en


HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS
S DE THE SAUL ZAENTZ COMPANY D/B/A TOLKIEN ENTERPRISES BAJO LICENCIA A VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC.


El
Señor
— de los —
Anillos
JUSTIN SWEET 02



El
Señor
— de los —
Anillos
JUSTIN SWEET 02


DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL
ECMO
XBOX


TECMO
XBOX
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL


HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS



EL ARSENAL es muy amplio y cada arma es más apropiada para ciertos enemigos. Así que aprended a usarlas bien.



HAY MUCHAS CÁMARAS en cada habitación, y algunas nos dan planos que parecen de película de miedo. Mirad éste.

MÁS Y MEJORES ESCENARIOS



ZONAS MEJORADAS: Han ganado un montón, y entre ellas destaca esta de los tiburones



ZONAS NUEVAS: Podemos conocer la cabaña en lo alto de una colina, o esta sala de vudú



PARA QUE LOS MALOS NO REVIVAN, hay un método que nunca falla: consiste en no dejar "títere con cabeza". Jeje.







OTRA FORMA DE QUE NO SE REGENEREN es quemar sus cuerpos usando el mechero y un poco de queroseno.

situación (con los pelos de punta, vamos) al oír los crujidos de la madera, el ruido de las garras de un monstruo sobre un suelo metálico y cosas por el estilo. Eso sí, las voces son muy buenas, pero están en inglés, así que nos tenemos que conformar con leer los subtítulos.

En definitiva, que si no os lo compráis el día que salga, jamás sabréis lo que es pasar miedo de verdad con un juego.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS GRÁFICOS**, en los que destacan sobre todo los juegos de luces y sombras en tiempo real
- **LAS NOVEDADES** que incluye, como las armas defensivas o las nuevas áreas de la casa

lo peor

- **LOS ESCENARIOS**, que aunque están llenos de detalles, son en 2D prerrenderizados y no en 3D
- **LAS VOCES EN INGLÉS**. Y es que Capcom no se acostumbra a doblar sus juegos al castellano

alternativas

No hay muchos Survival Horror en GameCube hasta que salgan **«Resident Evil 0»** y **«Eternal Darkness»**. Con mansiones encantadas tenemos **«Luigi's Mansion»**, aunque no da miedo. Para otras consolas están **«RE Code: Veronica»**, **«Onimusha»** y **«Devil May Cry»**. Pronto veremos las secuelas de los dos últimos.

GRÁFICOS Son impresionantes en todos los aspectos, desde la iluminación en tiempo real, a los modelos o escenarios, aunque no sean 3D.	94
SONIDO La música es la misma que en el original, pero de mayor calidad. Aunque, sin duda alguna, lo mejor son los efectos de sonido.	91
DURACIÓN El juego se completa en unas 12 ó 15 horas, pero luego tiene un montón de modos de juego y secretos ocultos por descubrir.	89
DIVERSIÓN Dos personajes, zombis, armas por un tubo y también nuevas áreas y puzzles. ¿Acaso se puede pedir algo más?	93

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Sin duda alguna, estamos ante el mejor «Resident» nunca visto, y es que además de tener el apartado visual más currado de toda la saga, cuenta con todas las novedades que no se pudieron incluir en la versión de PSOne por las restricciones técnicas. Estas novedades influyen en la diversión y son, por ejemplo, nuevos enemigos, puzzles y áreas, o la posibilidad de defendernos de los zombis cuando nos ataquen. Sin duda alguna el Survival Horror no podía haber tenido un mejor debut en GameCube.

■ ESTRATEGIA ■ PYRO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 54,95 € (PS2) 59,95 € (Xbox) ■ + 13 AÑOS ■ Lanzamiento 30 de agosto

EL SIGILO Y LA ASTUCIA son nuestras principales bazas contra los nazis. Tenemos que combinar las habilidades de nuestro equipo para cumplir los objetivos de cada misión.

LOS "DIEZ" DEL PATÍBULO TRABAJAN EN EQUIPO

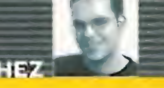


COMMANDOS 2

Las grandes batallas no se ganan desde el cuartel general, sino gracias a héroes que combinan sus habilidades y lo arriesgan todo para derrotar al enemigo. ¡Y ahora formamos parte de su equipo!

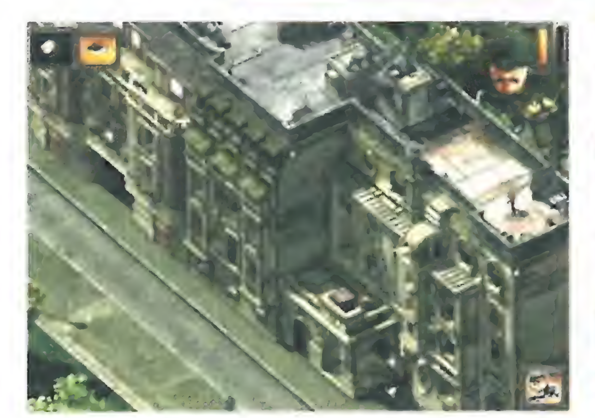
■ **GANAR LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL** no fue fácil. Sólo se logró después de batallas épicas, que exigían desarrollar complejas estrategias y combinar las especialidades de cada ejército. Pues bien, ahora podemos hacernos una idea de este esfuerzo, participar en esas contiendas ¡y casi vivirlas! Y es que en este juego dirigimos un comando de élite aliado, del que elegimos a los miembros más adecuados para afrontar diez misiones con sabor a cine bélico: hay que volar el puente sobre el río Kwai, escapar de la prisión de Colditz, rescatar compañeros bajo fuego enemigo... ¡igual que en las mejores pelis de guerra!

→ **LA CLAVE DEL JUEGO NO ES DISPARAR A LO LOCO** para acabar con los soldados nazis (si no os lo creéis, intentadlo y veréis cuánto duráis con vida), sino en el sabio uso de cada miembro del equipo. Nos explicamos: nuestro comando está compuesto por nueve personajes (bueno, diez, si contamos a la rata-mascota de uno de ellos), tan variopintos como un boina verde, un espía, un ratero y hasta un perro llamado Whiskey. Al principio de cada fase, escogemos a un personaje del grupo para que cumpla uno de los objetivos de la misión, ¡pero también necesitamos la ayuda





SI COMENZAMOS UN TIROTEO tenemos que ser muy rápidos, porque nuestro grupo corre el riesgo de ser descubierto, ¡y los enemigos no se andan con contemplaciones!



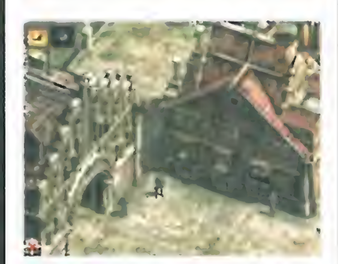
LAS CALLES DE PARIS son más peligrosas de lo que parece por culpa de la intensa vigilancia. ¡¿Cómo salimos de aquí!?.



TODAS LAS CAJAS QUE VEAMOS esconden suministros, armas, secretos y objetos indispensables para cada misión.

LA DECISIÓN ES VUESTRA

Lo mejor de este juego es que tenemos libertad total para decidir como afrontar cada misión. No hay límites, y las opciones son infinitas.



AL PRINCIPIO de cada misión se nos dan las órdenes, se nos muestra el terreno y los comandos de que disponemos.



NOSOTROS DECIDIMOS cómo resolverla. Si fallamos, se pueden probar otras opciones.





SÓLO NO PUEDES...

Cada misión exige combinar las habilidades de diferentes personajes. Mirad este ejemplo:

1. EL BOINA VERDE se encarga de eliminar sigilosamente a los vigilantes de este campamento.

2. EL RATERO cumple su trabajo rompiendo los cerrojos de las cajas de explosivos.

3. EL ARTIFICIERO usa las granadas que hemos robado contra la patrulla enemiga.

del resto! Si, por ejemplo, nos toca liberar a un prisionero, el boina verde es capaz de liquidar a los guardias que vigilan su celda, pero como no puede abrir los cerrojos, ahí entra en acción el ratero, que sí tiene esa habilidad. Claro, que si preferimos echar la puerta abajo, ¿a quién recurrimos? Pues al artificiero, que es el experto en explosivos. Aunque para que los consiga necesitamos tener distraído al enemigo, y entonces mandamos a Whiskey para que ladre un poco, o bien aprovechamos los "encantos" de Natasha, la seductora del grupo.

→**TAMBIÉN TENEMOS UN AMPLIO INVENTARIO** con objetos muy útiles, además de la habilidad propia de cada comando. Y una de las ventajas es que tanto el control de los personajes como el acceso al inventario o sus acciones es intuitivo y eficaz, ▸▸



RATERO

ES EL "MANITAS" DEL GRUPO, especialista en abrir cerraduras que se resisten, y también en trepar postes o muros para "cotillear" sin que los nazis le descubran

LA ASTUCIA ENEMIGA

En esta guerra nos esperan unos rivales muy duros, y no sólo porque nos superan en número, sino por su alta inteligencia, que nos traerá más de un dolor de cabeza.



CUANDO DESCUBREN a uno de nuestros chicos, tratan de acribillar a balazos al resto.



TIENEN FRANCOTIRADORES apostados en alerta constante, ¡y con una vista de lince!



USAN TANQUES, y no dudan en disparar contra nuestros hombres, los muy bestias.



ESA PEQUEÑA VENTANA aparece en pantalla cuando uno de los nuestros está siendo atacado en otro lugar del escenario.



MUCHAS MISIONES recuerdan películas de guerra clásicas. ¿Habéis visto "El puente sobre el río Kwai? Pues eso...



LOS HACES ROJOS indican que nos los enemigos nos han descubierto. Claro, con esa vista tan buena, ya podrán...



EL INVENTARIO de nuestros hombres es de lo más completo y además se puede utilizar de forma sencilla e intuitiva.

MISIONES SECRETAS Y MUY ORIGINALES

SI CONSEGUIMOS LOS OBJETOS NECESARIOS, que están escondidos en todos los escenarios, podemos acceder a unas misiones de bonus que nos proponen objetivos de lo más variado. Lo mismo tenemos que manejar un tanque, que asaltar un portaaviones enemigo (pantalla de la izquierda), o recorrer a bordo de una lancha un circuito minado (pantalla de la derecha).







NATASHA

EL TÓPICO DEL SEXO DÉBIL se derrumba con esta aventurera. Se defiende tan bien como sus compañeros, pero también usa sus armas de mujer para distraer a soldados incautos.

algo que se ve reforzado gracias al completo tutorial que nos ofrece el juego.

LA LIBERTAD DE ACCIÓN ES ALUCINANTE: no es necesario acabar las misiones de un modo concreto, sino que el juego nos empuja a descubrir distintas estrategias. ¿Que no queremos matar a los guardias? Pues creamos confusión con los explosivos. ¿No queremos subir a una torre con el ratero? Pues "limpiamos" la zona con el francotirador y entramos por la puerta principal. ¿No os parece genial? Pero ojo, que los enemigos son muy listos y nos detectan a la mínima, así que conviene prestar atención y ser siempre muy sigilosos.

Todo esto se ve acompañado por un buen apartado técnico. Los personajes son modelos poligonales que se mueven por inmensos escenarios prerrenderi-



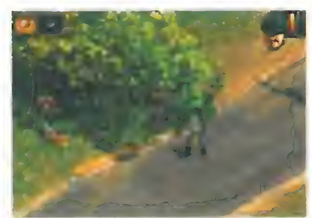
EL DETALLE DE LOS ESCENARIOS es alto, más por variedad que por calidad. Cada uno es una reproducción fiel de los lugares en los que se desarrolló la 2ª Guerra Mundial, y así se consigue que la ambientación sea muy realista.

TODO VALE COMO ARMA

Junto al amplio arsenal de armas y objetos de que disponemos, también podemos utilizar contra los rivales elementos de los escenarios, ¡o robárselos al enemigo! Todo vale para dejar "seco" a un rival, desde un poderoso carro de combate hasta una sencilla botella de vino.



PODEMOS ROBAR el uniforme de un enemigo y disfrazarnos como él. Esto nos permite movernos con absoluta libertad.



LOS PAQUETES DE TABACO son verdaderamente útiles para atraer a los soldados y... ¡zasca, garrotazo y tentetieso!

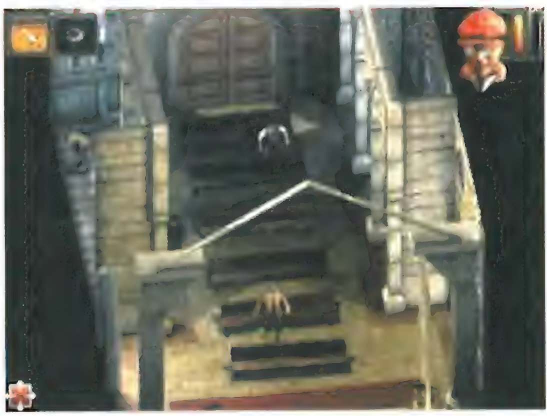


EL BOINA VERDE puede usar esta radio para activar un señuelo acústico que llama la atención de los soldados.

■ TENSIÓN Y DIVERSIÓN SE MEZCLAN CON UNA ENORME LIBERTAD DE ACCIÓN ■



SALIR DE ESTE SUBMARINO no es sencillo con tanta vigilancia. ¡Pero lo peor es que luego debemos volver!



SI ENTRAMOS EN EDIFICIOS como esta iglesia, la acción continúa gracias a esta práctica perspectiva del interior.

zados, con un nivel de detalle altísimo y situados en los lugares más variados. El único defecto es que no podemos rotarlos, sino movernos 90º "de golpe", y como la consola tarda en hacerlo, la cámara nos puede dejar tirados.

Pero, por lo demás, «Commandos 2» sorprende a la primera. Es original, intenso, muy divertido y le aporta frescura a un género algo "cerrado" y no muy habitual, como es la estrategia.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA LIBERTAD** para afrontar las misiones. Nosotros decidimos como queremos resolver cada una de ellas

■ **EL REALISMO Y LA TENSIÓN** de cada fase, logrados gracias a su excepcional ambientación

lo peor

■ **LA RESOLUCIÓN DE LOS ESCENARIOS** no es muy alta, pese a que mejora en la versión de Xbox

■ **LOS TIEMPOS DE CARGA** son excesivos: entre fase y fase, para las rotaciones, para mover la cámara

alternativas

Hay pocas, y ninguna le llega a los talones a «Commandos 2». En PS2 podemos citar las dos entregas de **«Kessen»**, atractivas, pero algo monótonas. **«Ages of Empires»** apuesta más por la estrategia clásica, mientras que **«Army Men R.T.S.»**, aunque no es original, sí que resulta entretenido. En Xbox, si acaso **«Munch Oddysee»**.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son enormes y llenos de detalles, y las animaciones se salen. Sólo fallan un poco la resolución y los tiempos de carga. **85**

■ **SONIDO** La banda sonora tiene un estilo épico magnífico. Las voces (en castellano, ¡salvo las de los nazis!) son divertidas y apropiadas. **93**

■ **DURACIÓN** Tiene 10 misiones largas y complejas, con entrenamiento, tutorial y misiones de bonus. Y os lo podéis jugar varias veces. **89**

■ **DIVERSIÓN** Su total libertad de acción junto a su genial ambientación nos sumerge en una experiencia alucinante. Eso sí, es difícil. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Commandos 2» se ha hecho de rogar, pero ha compensado de sobra la espera. Este juego marca un antes y un después en el género de la estrategia para consolas, pues es capaz de enganchar incluso a los que no comulgan con este tipo de juegos. Realista, intenso, y sobre todo, original, el único "pero" posible es que se podía haber mejorado más su nivel técnico (en la resolución y los tiempos de carga), pero eso no impide que sea uno de los mejores juegos del momento. ¡Y encima, español!

■ LUCHA ■ CAPCOM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 4 de septiembre









LOS COMBATES se desarrollan sobre escenarios en 2D, y aunque todos los personajes son muy conocidos, ahora se dedican a luchar por equipos, y no en solitario.

EQUIPO QUE PELEA UNIDO...

Antes de repartir golpes a diestro y siniestro, tenemos que reclutar nuestro equipo de luchadores:

1. **LOS 30 PERSONAJES** están divididos en tres grupos segun su potencial ofensivo. Los hay fuertes, medios y débiles, y el numero de integrantes de nuestro equipo (cuatro como maximo) depende de a cuáles de ellos escojamos

2. **TAMBIEN ELEGIMOS EL ORDEN** en el que queremos que intervengan durante el combate. Esto le añade un toque de estrategia al juego: ¿pelea primero el más fuerte, o mejor le reservamos?

3. **YA EN PLENA PELEA**, cada uno se mantiene en acción hasta que se le agota la barra de energía. Entonces es cuando entra el siguiente en escena

RENACE LA LUCHA CLÁSICA

CAPCOM VS SNK 2000 PRO

En este arcade de lucha os esperan los tipos más duros del panorama consolero. Y no les enfadéis, porque ahora no están solos en los combates...



KYO →

Este muchacho es uno de los personajes más famosos de SNK, y también uno de los 30 luchadores que aparecen en el juego. Se dio a conocer con la saga «King of Fighters» y, desde entonces no ha dejado de dar bofetadas.

ESTE JUEGO DE LUCHA EN DOS DIMENSIONES nos brinda la oportunidad de participar en un torneo de artes marciales junto a 30 personajes de las sagas de lucha más populares de Capcom y SNK, como «Street Fighter» o «King of Fighters» entre otras.

Su particularidad más destacable está en el planteamiento de los combates, que en vez de ser los clásicos duelos uno-contra-uno, se desarrollan por equipos de varios luchadores que se turnan a la hora de dar mamporros. Esto le sienta de vicio a la jugabilidad, pues hace que las peleas ganen en emoción y estrategia.

Las opciones y modos de juego para uno o varios jugadores destacan tanto por su cantidad (4 modos y 2 opciones extra) como por su variedad, y lo mismo nos permiten practicar un poco, que entretenernos con "pijaditas" como cambiar el color de la ropa de los luchadores. Eso sí, nuestro favorito es el Arcade, en el que debemos superar rondas hasta alcanzar el combate final.

→ **EL CONTROL DE NUESTROS PERSONAJES** resulta muy sencillo, ya que se basa en la combinación de botones con la cruceta digital para realizar una enorme







LAS ANIMACIONES son fantásticas. Fijaos en la cara que pone Blanka tras un golpe "made in Spain" de Vega.



ESTA OPCIÓN nos permite elegir el color de las ropas de los luchadores a nuestro gusto. ¿Os mola el verde chillón?



EL CONTROL resulta muy asequible y nos permite realizar cualquier movimiento con una facilidad fuera de duda. ¿No es cierto Cammy?

MANERAS DE ZURRARSE

En «Capcom Vs SNK» nos encontramos 4 modos de juego: Arcade, Versus, Pair Match y Training. Aquí os detallamos estas dos últimas modalidades:



PAIR MATCH. Este modo de juego nos invita a participar en emocionantes combates dos-contra-dos, sean cuales sean los personajes que elijamos. Resulta bastante divertido.



TRAINING. El entrenamiento es perfecto para aprender los movimientos de los luchadores de la manera más rápida. En unas cuantas sesiones los tendremos todo bajo control.







LOS ATAQUES ESPECIALES
Son los golpes más espectaculares, pero sólo se pueden realizar cuando la barra de la parte inferior de la pantalla está más o menos llena. Si los ejecutamos en el momento adecuado y acertamos al rival, su energía quedará muuuuy mermada.

gama de movimientos, con los ataques especiales como protagonistas estelares de la "fiesta".

Por su parte, el apartado técnico cumple con creces, y presenta unos escenarios detallados y llenos de color, acompañados de unos personajes que se mueven como los ángeles... ¡aunque pegan como demonios! Todo esto termina por conformar uno de los mejores "beat´em up" de corte clásico para PSone.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA LUCHA POR EQUIPOS** le añade frescura a un género tan trillado como éste
- **EL APARTADO TÉCNICO** es bastante bueno, y el control también merece ser destacado aquí

lo peor

- **LLEGA TARDE**, pues los usuarios de DC y PS2 disfrutan desde hace tiempo de ediciones posteriores.
- **QUE NO OS GUSTE ESO DE DAR TORTAZOS**, pues este título no os va a hacer cambiar de opinión

alternativas

Los seguidores de los beat´em up que tengan una PSone no tienen muchos motivos para quejarse, pues hay juegos de este estilo para aburrir. En plan 2D pueden decantarse por la saga **«Street Fighter Alpha»**, o también por el divertido **«Marvel Vs Capcom»**. Si os va más la lucha 3D, las mejores opciones disponibles son el gran **«Tekken 3»** y **«Soul Blade»**.

GRÁFICOS	Sí, vale, son 2D, pero merecen un notable alto por la vistosidad de los escenarios y por las brillantes animaciones de los luchadores.	84
SONIDO	Cada escenario cuenta con su propia melodía y los continuos efectos sonoros ambientan bien los combates. De calidad.	83
DURACIÓN	30 personajes seleccionables (más otros ocultos) y 4 modos de juego diferentes no los encontraréis en muchos juegos de lucha.	90
DIVERSIÓN	Disfrutaréis con el fenomenal control, el ritmo de los combates y el componente estratégico de los combates por equipos.	86

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

Este nuevo beat´em up clásico nos ha gustado por varios motivos. Para empezar, el hecho de tener que formar equipos le da un toque estratégico a las peleas muy de agradecer. El control de los personajes es muy bueno, y facilita enormemente la consecución de todos los golpes. La variedad también es uno de sus puntos fuertes, pues presenta nada menos que 30 luchadores y 4 modos de juego diferentes. Para terminar, decir que técnicamente está muy bien realizado, así que si os gusta la lucha, no os lo perdáis

■ ACCIÓN ■ REFLECTIONS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 8 septiembre

EL RODAJE DE UNA PELÍCULA exige que alguien realice todo tipo de escenas de alto riesgo. Aquí tenemos que ser nosotros los que nos juguemos el pellejo, para que en el cine todo resulte lo más realista posible.

ATENCIÓN, SE RUEDA... ¡Y HAY UN TÍO HACIENDO EL BESTIA CON LOS COCHES!



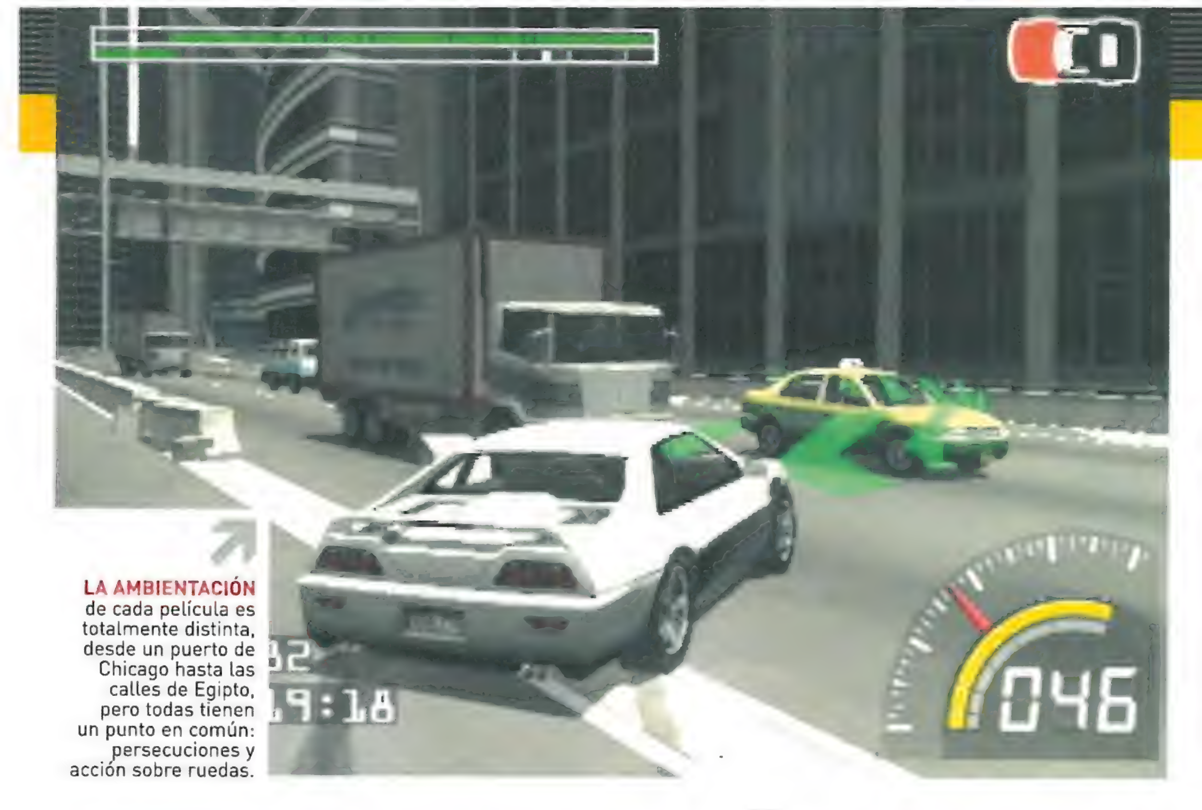
STUNTMAN

"¿Que coja yo ese coche de ahí y salte a través de un aro en llamas, mientras un tren explosiona a menos de cuatro metros de mi lindo trasero? Yo soy una estrella, que llamen al especialista..."

■ **DESPUÉS DE «DRIVER» Y «DESTRUCTION DERBY»,** dos sagas de conducción que destacaron en PSone por su originalidad y sus altísimos niveles de acción, los programadores del grupo Reflections se confirmaron como unos "fieras" creando juegos de acción al volante. Pero esta vez, con «Stuntman», han conseguido superarse, porque este título parte de un planteamiento nunca visto hasta ahora para hacernos soltar la máxima adrenalina posible con un juego de coches: ¡nos convierte en especialistas de Hollywood!

→**FILMAR DIFERENTES ESCENAS DE RIESGO** metidos en la piel de un chalado (porque tiene que estarlo...) es lo que nos propone el modo de juego principal. Así, tenemos que seguir las órdenes que nos transmite el director de un total de seis películas, cada una con su propio argumento y una localización distinta, porque se ruedan en otros tantos países (Egipto, Tailandia, EEUU, etc.). Bueno, en realidad eso a nosotros ni nos vá ni nos viene, ya que sólo debemos coger el vehículo que nos den y hacer lo que nos digan. ¿Un ejemplo? A ver que os parece huir de la policía con un deportivo, derrapar en un lugar concreto, saltar un camión desde una rampa, escapar de





LA AMBIENTACIÓN de cada película es totalmente distinta, desde un puerto de Chicago hasta las calles de Egipto, pero todas tienen un punto en común: persecuciones y acción sobre ruedas.



LA ACCIÓN ES TOTAL. Debemos hacer saltos arriesgados, como éste sobre el tren, y otras locuras por el estilo.



ANTES DE EMPEZAR EL RODAJE vemos cómo se preparan las escenas, mientras el director nos cuenta el argumento.

MÁS RIESGO AL VOLANTE

Si en algún momento se os atraganta alguna escena, aprovechad para echar unas partiditas en estos otros modos de juego:



JUEGOS DE CONDUCCIÓN. Hay 12 fases, divididas en Precisión, Acrobacias y Velocidad. Con ellas mejorará vuestra habilidad.

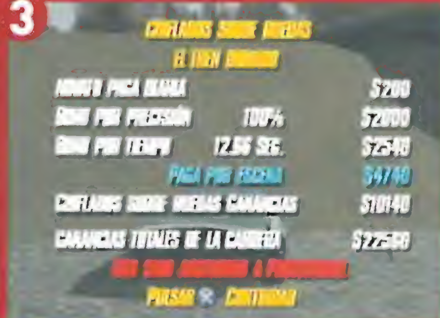


STUNT CONSTRUCTOR. Podéis crear circuitos de acrobacias con este editor. En el modo principal desbloquearéis objetos para él.

2



3



CÁMARAS... ¡ACCIÓN!

Para filmar una película de acción digna de un Oscar hay que dar varios pasos:

1. **SE PREPARA LA ESCENA,** y se decide cuál será nuestra tarea como especialistas.
2. **SE REPITE** la secuencia hasta que todo salga perfecto.
3. **SI SALE BIEN,** recibimos una buena suma de dinero a modo de sueldo.

una enorme explosión y acabar provocando un vuelco... ¡Ufff!

Como veis, cada movimiento está perfectamente planeado, pero de todas formas el director se comunica continuamente con nosotros, en un castellano impecable, para decirnos qué quiere que hagamos en cada momento. Una vez dada por buena la escena, pasamos a la siguiente, y cuando la peli está ya filmada (de las escenas "tranquilas" no nos enteramos) el juego nos enseña un trailer en el que se intercalan nuestras espectaculares hazañas. Mola, ¿verdad?

→PERO ‹STUNTMAN› OFRECE OTRAS COSAS. Por ejemplo, entre peli y peli hay una especie de fases de bonus en las que debemos realizar acrobacias, desde saltos sobre hileras de coches, hasta sesiones de "arrasa-con-todo" conduciendo "big foots".



FORD

LOS MÍTICOS MUSTANG de los años 70 son los grandes protagonistas del juego. Son los coches que más frecuentemente usamos, ¡aunque no los únicos! Tienen una gran potencia, y una continua disposición para derrapar.

¡TU PRÓXIMO ESTRENO!

A lo largo del juego se nos contrata como especialistas en seis películas distintas. Una vez rodadas, podemos ver el trailer que saldría en el cine para promocionar la peli... ¡si fuera real, claro!



LA ESCENAS DE ACCIÓN que protagonizamos son filmadas e incluidas en el vídeo.



LOS ACTORES se encargan de las escenas de diálogos. Las de acción son cosa nuestra...



LAS CÁMARAS juegan un papel básico, al mostrar cada escena desde el lugar más impactante.



EL CONTROL exige un buen dominio de los derrapes para realizar las maniobras. ¡Pero hay que tener mucho cuidado!



LAS SECUENCIAS constan de varias acciones, marcadas en la barra superior. Si hacemos algo mal, aparecerá en rojo.



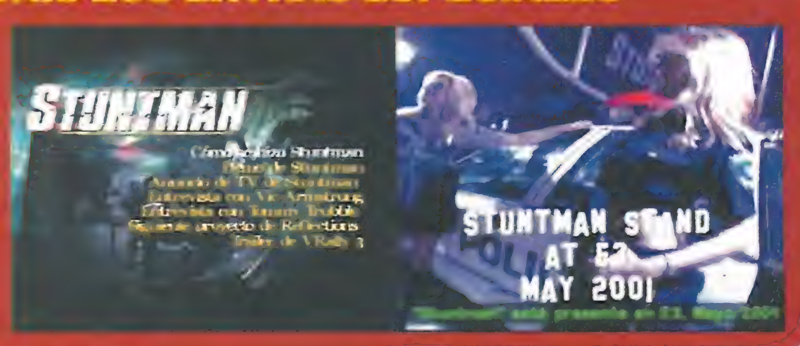
CADA ESCENA también tiene asignado un tiempo máximo de ejecución, indicado en el contador de la parte izquierda.



NUESTRO TRABAJO como especialista será recompensado, y cada vez nos contratarán en pelis de mayor presupuesto.

NOS OS PERDÁIS LOS EXTRAS ESPECIALES

LA BUENA COSTUMBRE de incorporar varios extras especiales a los juegos en DVD se ha puesto de moda últimamente. Esto es algo que también nos ofrece «Stuntman», que incluye en el disco varios vídeos que explican cómo se hizo el juego, entrevistas con los creadores; un adelanto de «Driver 3», el próximo juego de Reflections; el anuncio de TV y un buen trailer de «V-Rally 3».





GARAJE

HAY 36 VEHÍCULOS en total, aunque en el modo principal debemos utilizar el que nos indiquen. El modo "Juegos de Conducción" sí que nos permite elegir el que más nos mole

Y las opciones de diversión no acaban ahí, porque también podemos participar en unos juegos de conducción que nos permiten conducir cualquiera de los 36 vehículos desbloqueables (coches, camiones, motos de nieve y hasta unos curiosos motocarros tailandeses) para realizar pruebas de velocidad, precisión o acrobacias, y además contamos también con un completo editor en el que podemos diseñar nuestros propios circuitos de acrobacias.

DESDE LUEGO, LA IDEA ES SÚPER ORIGINAL y ofrece muchas posibilidades de juego, pero no todo ha salido perfecto. Y es que el control, aunque resulta muy realista (recuerda mucho al de «Driver»), es excesivamente sensible para un juego en el que debemos realizar acciones tan



MIENTRAS SE RUEDA la película, el director tiene colocadas varias cámaras para que la acción resulte de lo más espectacular en el montaje final. Eso sí, sólo dará el visto bueno cuando todas las escenas nos hayan quedado perfectas.

■ LA IDEA DEL JUEGO ES MUY ORIGINAL, PERO SU DIFICULTAD ES BASTANTE ALTA ■



UNOS ICONOS nos van indicando las acciones a realizar. En esta escena debemos estamparnos contra ese cobertizo.



EN LAS PERSECUCIONES no os quedéis nunca atrás, pues el director cortaría la escena. ¡Tiene que quedar realista!

MUCHO MÁS QUE COCHES

Si hasta ahora pensabais que los especialistas de Hollywood sólo tenían que hacer volcar los coches del Equipo A y poco más, vais apañados. En «Stuntman», además de con los coches, os va a tocar hacer toda clase de virguerías al volante de camiones, Big Foot, sidecars, motos de nieve y hasta Tuk-Tuk, unos curiosos motocarros.



SIDECAR: Usaréis este vehículo, inestable a más no poder, en una película rodada en Egipto.



MOTO DE NIEVE: Aunque no lo creáis, ¡estos aparatos pueden saltar hasta casas de montaña!



"TUK TUK": Si algún día vais a Tailandia, no montéis en estos taxis. ¡Corren que se las pelan!

precisas. De hecho, la media de intentos para cada escena puede hacer que tardemos más de media hora hasta que el director dé por buena una escena de apenas 30 segundos, y eso puede desesperar a los menos hábiles.

En cualquier caso, si os armáis de paciencia, aquí tenéis uno de los juegos de conducción –que no velocidad- más originales de PS2, con un nivel técnico notable... ¡y un montón de extras!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS TRAILERS**, que nos hacen flipar con nuestras mejores escenas como si fuera una peli de verdad

■ **LA VARIEDAD** que ofrece en cada escena: los objetivos siempre son distintos, existen 36 vehículos

lo peor

■ **LA DIFICULTAD**: se nos exige mucha perfección, y no siempre está claro qué es lo que debemos hacer

■ **LAS RALENTIZACIONES**, que afectan a la jugabilidad. ¡Y en este juego hay que ser muy preciso!

alternativas

El sistema de juego "cojo un coche y me la pego con todo" se parece al de **«GTA III»**, si bien éste ofrece aún más variedad al poder bajarnos del coche y realizar misiones a pie. También tienen un aire parecido juegos como **«Burnout»**, **«Crazy Taxi»** y **«Twisted Metal Black»**, en este orden. Ya veremos qué pasa cuando llegue **«The Getaway»**...

■ **GRÁFICOS** Recuerdan al «Wreckless» de Xbox, con decenas de obstáculos, peatones y coches. Muy vistosos, aunque hay ralentizaciones. **87**

■ **SONIDO** Buena música rockera, aunque el protagonismo lo tienen los diálogos en castellano y las instrucciones –algo repetitivas- del director. **84**

■ **DURACIÓN** El modo principal da para horas y horas de juego, y además tenemos otros modos adicionales y bastantes secretos ocultos. **87**

■ **DIVERSIÓN** Todo resulta muy adictivo y emocionante, hasta que la dificultad comienza a poner a prueba nuestra maestría... ¡y paciencia! **79**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

El mayor logro de este juego es que consigue hacernos sentir como un especialista de Hollywood. La ambientación es muy buena, los trailers molan todo y las escenas rebosan de acción. El único problema es que la dificultad también resulta muy real, y eso, unido al hecho de que no siempre se explica de forma clara qué debemos hacer exactamente, nos deja un poco frustrados en más de una ocasión, porque no hay manera de que salga bien la escena. Es lo único que empaña un título más que notable

■ AVENTURA DE TERROR ■ TECMO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (Subt.) ■ 54 € (8.985 ptas.) ■ + 18 ■ Lanzamiento 6 de septiembre

LOS ESPÍRITUS de la mansión Himuro intentan acabar con la pequeña Miku, pero ésta cuenta con una curiosa arma con la que puede librarse de ellos: una antigua cámara de fotos con poderes especiales.

LA FOTÓGRAFA DEL PÁNICO

PROJECT ZERO



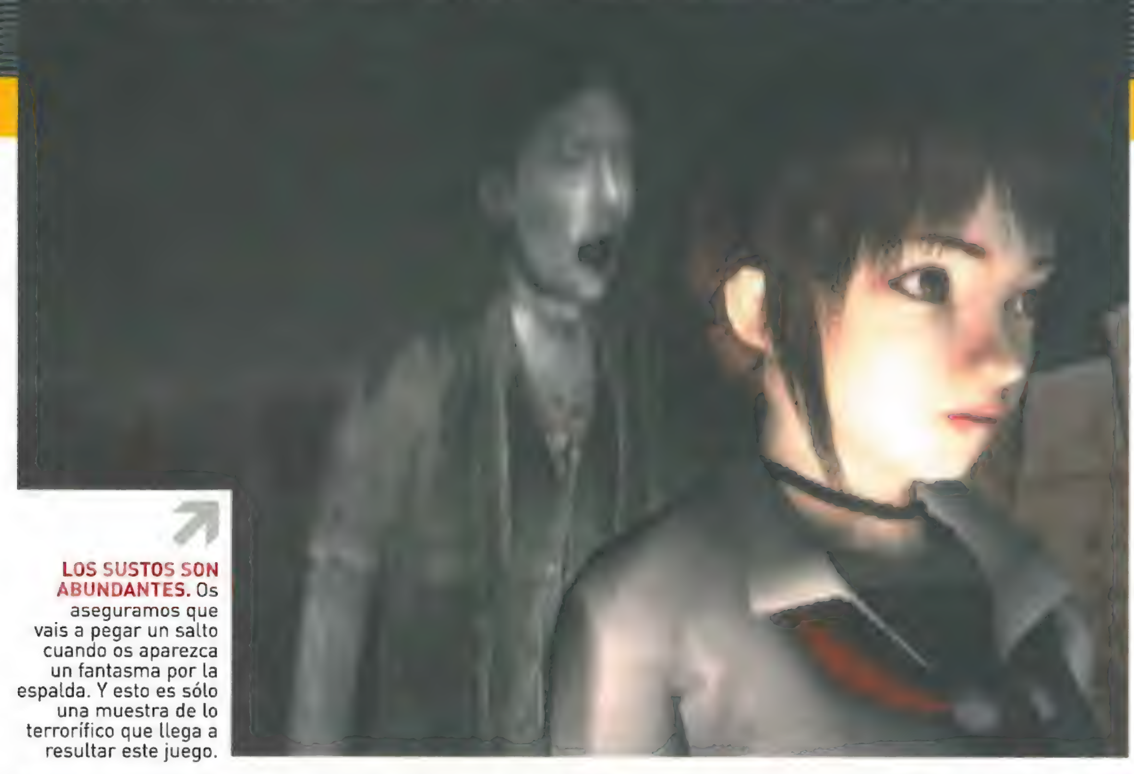
¿Y pensabais que vuestras fotos de comunión daban miedo? Pues ya veréis cómo salen los fantasmas de esta casa, porque el único modo de acabar con ellos es sacándoles una foto.

■ **ENTRAR EN UNA MANSIÓN ENCANTADA** es algo arriesgado incluso llevando muchas armas encima, pero si además nuestro único arsenal se reduce a una antigua cámara de fotos, parece una auténtica locura, ¿verdad? Pues Miku, una niña de 10 años algo "crecidita" que protagoniza «Project Zero», tiene que pasar cuatro noches de pesadilla en la mansión Himuro, una casa llena de espíritus, si quiere ver de nuevo a su hermano que ha desaparecido. Y claro, nosotros, que somos unos "lanzaos", hemos decidido acompañarla para descubrir el misterio que se esconde en la mansión, que, por cierto, existe realmente ¡y dicen que también está encantada! Al menos nuestra amiguita tiene poderes sobrenaturales que le permiten ver a los fantasmas que se pasean por la casa y comunicarse con ellos, y además su cámara fotográfica también es mágica, ya que sirve para "capturar" a los espectros que intentan atacarnos... o sea, a casi todos.

→ **EL DESARROLLO ES EL TÍPICO DE LOS "SURVIVAL"**, es decir, que vemos a Miku en tercera persona mientras recorremos el único escenario del juego: una casa realizada en 3D. Pero claro, como la mansión está completamente a oscuras, debemos usar







LOS SUSTOS SON ABUNDANTES. Os aseguramos que vais a pegar un salto cuando os aparezca un fantasma por la espalda. Y esto es sólo una muestra de lo terrorífico que llega a resultar este juego.



LA MANSIÓN HIMURO está llena de "fiambres", ¡pero no encontramos al hermano de Miku por ninguna parte!



LA INVESTIGACIÓN es una parte fundamental del juego. Podemos usar la cámara o los métodos "tradicionales".

TERRORÍFICA ATMÓSFERA

Lo más destacable del juego es la ambientación, capaz de meternos el miedo en el cuerpo con los recursos más variados:



LAS SECUENCIAS DE VIDEO recuerdan a una película antigua por su aspecto granulado y en blanco y negro. ¡Qué miedo!



LAS APARICIONES que nos observan son muy habituales, pero, por suerte, no son peligrosas.

2



3



HACIENDO FOTOS

Así se combate contra los fantasmas que habitan en la mansión Himuro:

1. **DETECTAMOS** a los espectros gracias a los poderes sobrenaturales de Miku.
2. **FOTOGRAFIAMOS** a nuestros enemigos. Cuanto más tiempo les mantengamos en nuestro objetivo, más daño les haremos.
3. **LUCHAMOS** cuerpo a cuerpo con ellos con la pantalla "en negativo". Si se nos acercan demasiado, estamos perdidos.

una linterna, que se controla libremente con el stick derecho y produce sombras por todas partes, más o menos como en la serie «Silent Hill», pero sin niebla.

Sin embargo, cada vez que utilizamos nuestra cámara fotográfica pasamos a verlo todo en primera persona, lo que no sólo es muy útil durante los enfrentamientos, sino que además nos permite investigar en busca de pistas. Eso sí, la dificultad del juego no está en los numerosos puzzles que nos vamos a ir encontrando por el camino, sino en aguantar tanta tensión.

➔LA AMBIENTACIÓN PONE LOS PELOS DE PUNTA, y eso que no aparecen monstruos y que tampoco hay mucha sangre. Lo que pasa es que el juego nos hace pasar terror psicológico a base de fantasmas que se pasean a sus anchas por los pasillos,



MIKU

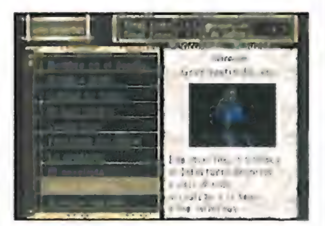
ESTA NIÑA CON PODERES SOBRENATURALES debe aguantar cuatro noches en la mansión Himuro para descubrir qué le ha pasado a su hermano desaparecido. Por suerte, cuenta con una cámara fotográfica que usaba su madre y que sirve para atrapar a los fantasmas.

UNA CÁMARA MÁGICA

Toda la historia de «Project Zero» gira alrededor de las fotografías que sacamos con nuestra cámara. Estas son sus características:



LAS FOTOGRAFÍAS que sacamos a los fantasmas se quedan guardadas en un álbum.



LA HISTORIA de cada fantasma aparece escrita detrás de las fotos que les hemos sacado.



LAS MEJORAS de la cámara, como el zoom o la velocidad extra, se compran con puntos.



LOS GOLPES CRÍTICOS se consiguen cuando hacemos una foto al corazón de los fantasmas o se colocan muy cerca.



EL APARTADO TÉCNICO destaca por la iluminación de la linterna en tiempo real sobre los escenarios en 3D.



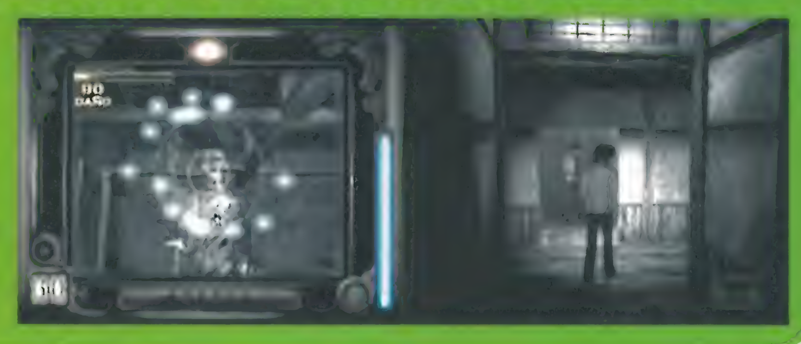
LOS ESCENARIOS recrean las habitaciones de las casas tradicionales japonesas, como esta sala de los kimonos.



LOS RECUERDOS DE MIKU le dan una explicación a los fenómenos extraños de la casa a medida que avanzamos.

EL PRIMER VISITANTE DE LA MANSIÓN HIMURO

EL PRÓLOGO DEL JUEGO, que también sirve como tutorial, es la visita del hermano de Miku a la mansión. Durante unos minutos jugamos con este segundo personaje, con la particularidad de que los gráficos son en blanco y negro y tienen un aspecto [illegible] y granulado, como si se tratase de une película antigua. Así es como nos enteramos del origen de nuestra aventura.



MAFUYU

EL HERMANO DE MIKU es un periodista que desapareció en la mansión Himuro cuando seguía la pista de un famoso escritor. Ahora nos toca descubrir si se ha convertido en espectro.

ruidos misteriosos, puertas que se cierran solas y un montón de sustos. ¡Tenemos que confesaros que nunca habíamos pasado tanto miedo con un juego! Y para mantener la tensión, encima «Project Zero» puede presumir de tener un argumento de cine (tanto que la peli ya está en camino), que vamos descubriendo gracias a las notas y las cintas que nos vamos encontrando por la casa. Eso sí, el juego se hace bastante corto, ya que nos lo podemos "fundir" en unas 6 horas más o menos. Por suerte, una vez que nos lo acabamos, ganamos extras como para repetir la aventura varias veces más.

→EL APARTADO TÉCNICO NOS PONE EN TENSIÓN constante. Los efectos de la linterna quitan el hipo, y además, cada vez que aparece un fantasma, podemos ver cómo las imágenes se distor-



EL "SEXTO SENTIDO" DE MIKU aparece en nuestra pantalla en forma de luz naranja, y nos avisa cuando hay espíritus cerca. Si, de repente la luz se vuelve de color azul, es que tenemos algún puzzle a nuestro alrededor.

■ ESTA AVENTURA NOS HACE PASAR MIEDO DE VERDAD, PERO ES UN POCO CORTA ■



LOS PUZZLES son muy numerosos, y su funcionamiento se nos explica en los documentos que vamos encontrando.



EL ARGUMENTO nos habla de unos crímenes rituales que se cometieron en la mansión hace mucho tiempo.

sionan de un modo muy espectacular. Además, las imágenes son siempre muy nítidas, incluso en las secuencias en blanco y negro que imitan a las pelis antiguas. Y para colmo, el sonido envolvente es para temblar de miedo. Vamos que los señores de Tecmo se han salido con su primer juego de terror, así que ya sabéis: si tenéis más de 18 años (y un par de... narices) con este título vais a pasar miedo de verdad. ■

EXTRAS DE ULTRATUMBA

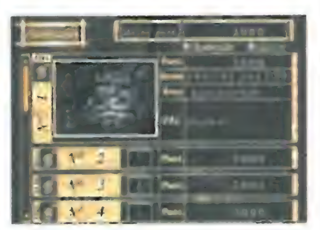
Para compensar un poco la escasa duración de «Project Zero», cuando nos lo terminamos por primera vez podemos disfrutar de unos cuantos extras la mar de interesantes, que nos animan a volvérnoslo a jugar un par de veces más. ¿Queréis volver a visitar la mansión con algunas ventajillas? Pues mirad lo que os espera:



UN NUEVO TRAJE más acorde con la imagen "adulta" de nuestra protagonista Miku.



MÁS NIVELES DE DIFICULTAD, y el nuevo modo Batalla para luchar contra los fantasmas.



EL ÁLBUM DE FOTOS con la puntuación de cada una, como si esto fuera «Pokémon Snap».

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN** supera a cualquier otro juego del género, y nos hace pasar miedo de verdad

■ **LOS COMBATES** son en primera persona y resultan terriblemente emocionantes. ¡Mirad al pajarito!

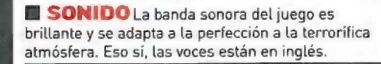
lo peor

■ **LA DURACIÓN**, ya que podemos acabarnos el juego en 6 horas sin complicaciones. Aunque hay extras

■ **QUE NO ESTÉ DOBLADO**, porque ya sería la bomba que los fantasmas hablasen en castellano

alternativas

La aventura de terror más espectacular de PS2 sigue siendo **«Devil May Cry»** aunque contiene más acción que puzzles. Si lo que os gusta es pasar miedo "de verdad", **«Silent Hill 2»**, tampoco está mal, aunque no alcanza la intensidad de «Project Zero». En platinum también está **«RE Code: Veronica»**, que es un juegazo.



■ **GRÁFICOS** Aunque la mansión no es muy grande, está realizada en 3D y llena de detalles. Además, los efectos de la linterna son flipantes. **87**

■ **SONIDO** La banda sonora del juego es brillante y se adapta a la perfección a la terrorífica atmósfera. Eso sí, las voces están en inglés. **84**

■ **DURACIÓN** Resulta bastante corto, ya que nos lo podemos acabar en 6 horas. Pero gracias al álbum de fotos y a los extras, repetimos seguro. **66**

■ **DIVERSIÓN** El argumento está muy trabajado, pero lo mejor de todo es la genial ambientación, que logra dar miedo de verdad. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

A decir verdad, esto de sacar fotos a los fantasmas suena un poco raro, pero en cuanto llevéis cinco minutos jugando seguro que empezáis a temblar de miedo. Y es que, además de una genial ambientación, el juego tiene un apartado técnico notable y un desarrollo muy original... sobre todo por los combates en primera persona que seguro que conquista a todos los aficionados a las aventuras de terror. Si ya estáis un poco hartos de huir de tanto zombi, la mansión Himuro os espera repletita de fantasmas.

■ DEPORTIVO ■ ACCLAIM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 23 de agosto







HACER PIRUETAS SOBRE PATINES es la "gracia" del juego. Salen muy fácil, y cuanto más variadas y largas sean, más puntos sumamos.

"APATINANDO" LA CIUDAD

AGGRESSIVE INLINE SKATING

Los patines en línea no son unos bichos que van detrás de mamá pato haciendo "cuac". Aquí hablamos de recorrer la ciudad haciendo arriesgadísimas piruetas.

■ **LOS PATINADORES USAN EL MOBILIARIO URBANO** (bancos, escaleras, etc.) para hacer las piruetas más peligrosas. Mola todo, pero como nosotros acabamos en el suelo cada vez que lo intentamos, preferimos practicar en la consola. Ahora, gracias a «Aggressive Inline Skating» lo tenemos bastante fácil: sólo hay que completar unos 20 objetivos por nivel (lograr un número de puntos o hacer una pirueta en un lugar determinado) para abrirnos paso por los 7 enormes escenarios urbanos que componen el juego. Es decir, exactamente lo mismo que en la versión para PS2 que apareció hace unos meses.

→ **LAS NOVEDADES RESPECTO A OTROS SIMULADORES** consisten en que estas misiones no se realizan contrarreloj, sino que debemos cumplirlas antes de que se nos agote una barra llamada "juice meter", que se rellena con nuevas piruetas. Además, para descubrir todos los objetivos de cada nivel tenemos que acercarnos a los peatones y pulsar el botón de acción para que nos los

LOS OBJETIVOS

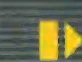
En cada nivel tenemos que superar cerca de 20 objetivos de lo más variado. El árbol del cementerio es sólo un ejemplo:

1. **ACTIVAMOS EL OBJETIVO** pulsando el botón de acción junto a los indicadores rojos que hay repartidos por cada fase. En este caso se trata de conseguir puntos dentro de un tiempo determinado.
2. **CUMPLIMOS EL RETO** y ponemos mucha atención a la transformación del árbol, ya que nos puede abrir el paso hacia una nueva zona del nivel.
3. **APROVECHAMOS EL PASO** que han formado las ramas para llegar a las zonas ocultas. Es cuestión de hacer un "grind" sobre los brazos más largos.

CHRIS EDWARDS →

Los movimientos de los personajes del juego han sido "capturados" a partir de los de Chris Edwards, una estrella del patinaje profesional que presta su nombre al juego.







EL SISTEMA DE CONTROL es muy intuitivo, y nos permite, con un poco de equilibrio, hacer enormes "grindadas".



LA BARRA DE "JUICE METER" se rellena con cada nueva maniobra, así que debemos hacer virguerías sin parar.



LOS GRÁFICOS destacan por el enorme tamaño de los escenarios. Los efectos de fuego en los patines están muy currados.

PATINA CON UN COLEGA

En total, «Aggressive Inline Skating» incluye cinco modos multijugador. Y además de los clásicos de mejor pirueta y más puntos, hay novedades:



EL RESCATE DE ANIMALES consiste en acumular sobre nuestra espalda el mayor número de monos sin caernos. El que más tenga cuando se acabe el tiempo es el que gana.



LA CAZA DE HUEVOS es una divertida competición en la que gana el patinador que más ítems haya recogido en un tiempo límite. Aquí lo que más importa es la velocidad.







LAS PIRUETAS incluyen algunos movimientos nunca vistos en un juego de patinaje, como la posibilidad de patinar hacia atrás (Izq.) o agarrarnos a los vehículos que pasan por cada fase para ganar mayor velocidad (Centro) Balancearnos en un poste (Der.) es otro movimiento nuevo.

expliquen, o encontrar las llaves para acceder a las zonas ocultas.

En cuanto al control, es tan bueno como en «Tony Hawk», y encima incorpora piruetas nunca vistas, como balancearnos en las farolas, que nos permiten hacer virguerías con tan sólo tres botones. En definitiva, que si tenemos en cuenta que además tiene un nivel gráfico sobresaliente y una música súper "cañera", el resultado es fantástico.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS ESCENARIOS**, que además de ser los más grandes que hemos visto, están llenos de detalles
- **EL SISTEMA DE CONTROL**, que nos permite enlazar maniobras muy novedosas usando tres botones

lo peor

- **NO PUEDEN JUGAR 4** a la vez lo que hubiera sido la bomba con tanto modo multijugador
- **NO INCLUYE UN EDITOR DE PATINADORES**, ni se puede cambiar la ropa de los profesionales

alternativas

«Tony Hawk Pro Skater 3» ha salido ya para todos los formatos y sigue siendo un auténtico juegazo, pero a nosotros este «Aggressive Inline» nos resulta más innovador y técnicamente más trabajado. En otro estilo, pero también con patines en línea, **«Jet Set Radio Future»** es de lo más divertido que se puede encontrar en el catálogo de Xbox.

- **GRÁFICOS** Presenta escenarios enormes, animaciones muy suaves, efectos de fuego y chispas... la verdad es que no podemos quejarnos. **90**
- **SONIDO** La banda sonora contiene unos cuantos temas hip-hop bastante cañeros, aunque interpretados por grupos poco conocidos. **82**
- **DURACIÓN** Los 7 niveles son tan grandes que seguro que nos pasamos mucho tiempo hasta sacarles todo el jugo. Y encima hay editor de pistas. **86**
- **DIVERSIÓN** Gracias a la barra "juice meter", a las nuevas piruetas y a un ajustadísimo control, os lo volveréis a jugar una y otra vez. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

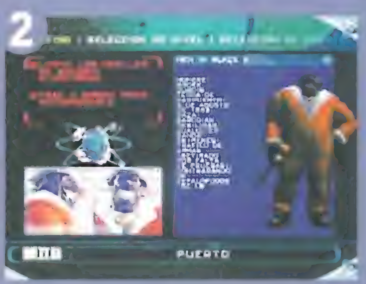
Esta vez ya no nos pilla por sorpresa. Después de arrasar en PS2, «Aggressive Inline Skating» llega como un soplo de aire fresco para los juegos de deportes extremos en GC y Xbox Además de poder presumir de un apartado técnico de lujo y de un sistema de control innovador lo que de verdad nos ha conquistado es su capacidad de diversión, que nos permite jugar una y otra vez los mismos niveles, sólo con el aliciente de superar nuestro propio récord. Si os gusta este género, preparáos para flipar con estos patines



BRUNO NIEVAS

■ ACCIÓN ■ INFOGRAMES ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







¡MIRA, IGUALITO QUE EN LA PELI!

El desarrollo de «MiB II» sigue más o menos el esquema de la película, aunque se toma licencias que le aportan algo de originalidad. Antes de poneros a jugar, sólo debéis preguntar una cosa: ¿dónde está el gatillo?

1. LA PELI: Para entrar en calor, nada mejor que ver el estupendo trailer que incluye el juego. No sólo nos ambienta sino que encima está en castellano.

2. LOS OBJETIVOS: Ya con el ansia de disparar metida en el cuerpo, llega el momento de escuchar las órdenes de Z, el jefe. Él nos dirá quién es el objetivo a... pues eso, a "neutralizar".

3. ¡Y A DISPARAR!: El desarrollo no tiene complicaciones. Aquí lo que prima son los tiros, ¡y hay muchos!



DISPARA Y LUEGO PREGUNTA. Es la base de «MiB II», juego que recupera la esencia de los shooters de siempre, y nos pone en la piel de J y K, los agentes más "oscuros" del gobierno americano.





ARMADOS HASTA LOS DIENTES. Durante el juego podemos utilizar todo tipo de armas para "convencer" a los aliens de que vuelvan a su casita. Y también hay útiles ítems, como energía o vidas extra, que nos hacen la partida más llevadera.

¡A POR LA ESCORIA DEL UNIVERSO!

MEN IN BLACK II ALIEN ESCAPE

Los agentes J y K protagonizan un juego con mucha acción miles de enemigos, armas impactantes y... trajes muy oscuros.

■ **LIMPIAR LA BASURA DEL UNIVERSO** (es decir, los aliens que se cuelan en nuestro planeta) es una tarea para agentes tan "especiales" y atareados como los Hombres de Negro, que acaban de estrenar su nueva peli y ahora protagonizan este juego de acción en tercera persona.

Como es de recibo, podemos controlar a los dos protagonistas: el agente J (Will Smith) es rápido e impulsivo, mientras que el agente K (Tommy Lee Jones) es lento, pero más contundente. Cada uno puede usar un impresionante arsenal para salir sano y salvo de los 20 niveles del juego, que nos llevan desde el puerto de Nueva York a una nave alien.

→ **EL DESARROLLO ES SIMPLE Y UN POCO LINEAL:** consiste en ir avanzando, disparar primero y preguntar después. Por el camino nos topamos con personajes tan variopintos como el jefe Z, los simpáticos gusanos "caféadictos", y toda suerte de enemigos, cada cual más grande y feo.

Se han incluido también varios modos extra, como Time Attack, Boss Mode (peleas con los jefes) o un Survival en el que partimos con una sola vida, pero a estos chicos de negro les habría echo falta más de variedad (todo se reduce a disparar) y también un buen modo multijugador.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	65
■ DIVERSIÓN	67

Valoración: Pura acción en un juego de disparos bien ambientado en el universo «Men in Black» y con un aceptable nivel técnico. Lástima que sea tan lineal, y que carezca de multijugador.

PUNTUACIÓN FINAL 66

SERGIO MARTÍN



■ VELOCIDAD ■ EA BIG ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 30 de agosto



¡COGE LA MOTO!

«Freekstyle» es un juego de velocidad bastante atípico, en el que además de correr debemos realizar todas las piruetas que podamos en plena carrera:

1. **SER EL MÁS RÁPIDO.** Como en cualquier juego de velocidad clásico el principal objetivo es llegar primero a la meta. Para conseguirlo es necesario conocer perfectamente cada trazado, incluyendo los numerosos atajos que esconden los distintos circuitos.

2. **EL USO DEL TURBO** nos permite alcanzar velocidades de vértigo por un tiempo limitado, una ayudita que nos viene fenomenal para...

3. **...DAR SALTOS ESTRATOSFÉRICOS** y conseguir efectuar todo tipo de acrobacias y combos. Además, si conseguimos rellenar todo el medidor turbo podremos realizar el llamado Freekout, una espectacular pirueta.



LAS ACROBACIAS más locas son la salsa de este genuino juego de motos. Al hacerlas sumamos puntos que llenan nuestro turbo.





LOS CIRCUITOS diseñados para practicar las acrobacias o "tricks" suelen estar compuestos por infinidad de rampas, cuestas y cristales que debemos romper para conseguir más puntos. ¡Puedo volaaaar!

ESPECTÁCULO SOBRE DOS RUEDAS

FREEKSTYLE

La velocidad más vertiginosa y las acrobacias más locas se dan la mano en este divertido y espectacular arcade de motos.

■ **ESTE FRENÉTICO JUEGO DE MOTOCROSS** mezcla un género clásico, como el de la velocidad, con el estilo arcade y los deportes extremos. Cualquiera de sus cuatro modos de juego (además del multijugador) nos invita a subirnos a una moto y recorrer a toda velocidad el circuito de turno, mientras hacemos las maniobras y piruetas más arriesgadas. Eso sí, el objetivo principal siempre es llegar primeros a la meta, salvo en la modalidad llamada "Freestyle", en la que debemos conseguir la mayor cantidad de puntos haciendo piruetas en varias pistas diseñadas para tal propósito. Nada que no hayamos visto antes, pero que aquí alcanza unas cotas más que notables.

→EL JUEGO DESTACA SOBRE TODO POR SU CONTROL, muy completo, pero a la vez fácil de dominar, con lo que podemos realizar toda clase de saltos y piruetas con facilidad. Eso sí, su estilo arcade hace que a veces parezca que la moto va sola...

«Freekstyle» también se luce en su apartado técnico, en el que sobresale la velocidad a la que llegan a desplazarse las motos y la suavidad con que se generan todos los escenarios. Todo esto nos da como resultado un "racer" lleno de emoción y, sobre todo, muy entretenido.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	82

Valoración: Este original y entretenido juego de motocross ofrece grandes dosis de jugabilidad y espectáculo, aderezados por un gran acabado gráfico. No es muy exigente, pero sí muy divertido.

PUNTUACIÓN FINAL 81

■ SHOOTER ■ VIRGIN ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento Ya disponible







CADA SOLDADO A LO SUYO

Un buen agente especial ha de ser versátil y desenvolverse en cualquier situación. Si queréis aprender, mirad cómo lo hacen los protagonistas del juego:

1. SOLDADO: Se encarga de resolver las fases de disparos, que son las que más abundan durante el desarrollo, y además están muy bien realizadas.

2. PILOTO: Se pone a los mandos de este helicóptero, que nos sirve para acabar con la artillería pesada de La Red.

3. FRANCOTIRADOR: Utiliza la mirilla telescópica de su rifle para acabar con los enemigos y rescatar rehenes.



NUESTRO GRUPO DE ÉLITE lucha por todo el mundo contra el terrorismo. Estas fases de disparos son las más frecuentes.

UN EJÉRCITO... DE TRES

CT SPECIAL FORCES

Lo bueno de ser soldado es que ves mundo cumpliendo misiones. Lo malo es que a tus enemigos también les gusta eso de viajar.

■ **SER SOLDADO DE UNA UNIDAD DE ÉLITE** tiene miga. Y si no, mirad lo que ocurre en este juego de acción: nuestro curro es acabar con La Red, un grupo de villanos que ha plantado sus bases en zonas estratégicas del planeta. Nosotros controlamos a un equipo de tres hombres: un soldado, un francotirador y un piloto de helicóptero, que entran en acción según el nivel del que se trate. Pero no penséis que vamos de turismo, porque nos esperan enemigos de gatillo impaciente, que nos tienden emboscadas, atacan en grupo o usan vehículos pesados contra nosotros. Menos mal que no nos quedamos atrás, y llevamos de todo en la mochilla: fusiles, metralletas, un rifle con mirilla telescópica, un lanza-garfios y hasta un paracaídas. ¡Sólo nos falta la tortilla!

→ **ADEMÁS DE TENER UN DESARROLLO VARIADO,** el apartado técnico del juego refleja un buen trabajo. Las animaciones de los personajes son de auténtico lujo, y tanto los escenarios nevados como los de la selva tienen unos gráficos detallados y muy atractivos... lástima que las fases del helicóptero sean tan sosas. Y

→ STEALTH

Éste es uno de los tres soldados que protagonizan «CT Special Forces». Sus especialidades son las fases de infiltración y el terreno helado, pero junto con sus dos compañeros se dedica a combatir el terrorismo en cualquier parte del mundo.





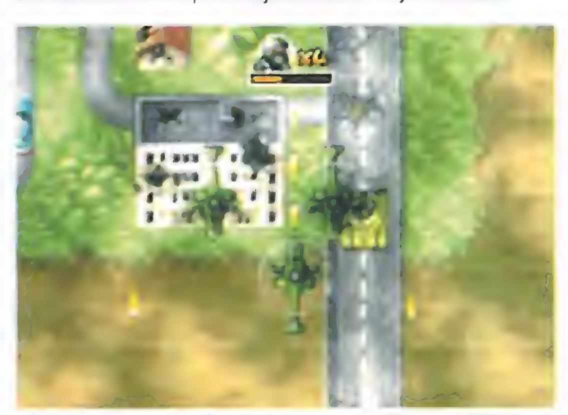
LAS ARMAS más potentes, como granadas y misiles, deben guardarse para los peores enemigos, porque son limitadas.



LOS ESCENARIOS son coloridos y variados, y además las animaciones de los personajes son suaves y detalladas.



LOS SALTOS también están a la orden del día, y la cosa se complica mucho si al otro lado nos espera este mastodonte.



EL HELICÓPTERO se usa contra enemigos de tierra y de aire, y se controla como si fuese un "mata-mata" normal.

NO TODO ES DISPARAR

Estos agentes especiales no resuelven todas las situaciones con tiroteos. Los tíos recuerdan al mismísimo James Bond, porque también llevan su mochila llena de artilugios con las utilidades más insospechadas. ¡Hay que prepararse para todo!



PARA DETENER A UN ENEMIGO podemos "convencerle" con el cañón del arma y unas esposas.



PARA ESCALAR MONTAÑAS no hay nada más útil que una pistola lanza-garfios. ¡Arriba!



PARA SALTAR DESDE EL AIRE primero hacemos caída libre y después usamos un paracaídas.

MISIONES ALREDEDOR DEL MUNDO

EN LA NIEVE tenemos que derrotar a vehículos acorazados mientras realizamos peligrosos saltos.

LA JUNGLA DEL AMAZONAS está llena de soldados enemigos que se camuflan entre la vegetación.

ojito, que aunque su colorido le da un aire desenfadado, eso no significa que sea fácil: los enemigos no suelen fallar y la munición tampoco abunda, aunque sus 12 niveles se hacen cortos.

En definitiva, se puede decir que «CT Special Forces» tiene tan buena puntería como sus protagonistas: acierta de pleno en las dianas de la diversión, la técnica y la variedad. Ha sido una grata sorpresa, sin duda.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD** de situaciones: hay fases de "shooter", aéreas, en paracaídas... ¡Y por todo el mundo!
- **LOS GRÁFICOS** tienen una gran calidad y las animaciones también son para quitarse el sombrero.

lo peor

- **LAS FASES AÉREAS** podrían estar más elaboradas, en lugar de limitarse a disparar a lo loco.
- **LA DURACIÓN** del juego está bastante limitada. Al final, tan solo doce niveles saben a poco.

alternativas

Este mismo mes sale **«Turok Evolution»**, que también ofrece acción desenfrenada, pero es menos variado que «CT Special Forces». **«Batman Vengeance»** es otro título variado y divertido, y tampoco hay que perder de vista **«Castlevania: Circle of Moon»**, una saga clásica que nunca falla, y cuya última entrega está a punto de llegar a Game Boy Advance.

- **GRÁFICOS** El diseño de los escenarios es genial, como las animaciones. Si acaso, se echa de menos más detalle en las fases aéreas. **85**
- **SONIDO** Música desenfadada, pero sin grandes alardes. El protagonismo en este campo se lo llevan los efectos, bastante buenos. **77**
- **DURACIÓN** Pasa lo de siempre con los buenos juegos: aunque una docena de niveles no está mal, nos los ventilamos en un periquete. **65**
- **DIVERSIÓN** Armas chulas, "gadgets", paracaidismo, fases aéreas, enemigos por doquier... y encima un modo para dos jugadores vía cable link. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Nos ha sorprendido gratamente este "shooter", que se aleja un poco de la fórmula de "liquidar a todo lo que se mueve" e introduce elementos de variedad, como fases aéreas, fases de francotirador e incluso algunos toques de aventura. Y para colmo, sus gráficos compiten con la diversión en términos de calidad. Por tanto, la lección del mes es que a veces no se necesita un nombre conocido o una licencia famosa para dar lugar a un gran juego. Aunque, puestos a pedir, doce niveles se nos quedan un pelín cortos.

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 63,35 € (10.541 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 2 de septiembre







ASÍ SE COMPITE

Un Campeón como Ryan McKane tiene muchas ocupaciones en su carrera como piloto en el modo de juego principal. Así funciona:

1. **EL MENÚ PRINCIPAL** es novedoso. Podemos mirar nuestra trayectoria, ver los e-mails que nos manden y entrar a participar en nuevos campeonatos.
2. **LAS CARRERAS** son la parte principal del juego, y después de cada una quizá nos lleguen buenas ofertas de fichajes por otros equipos más prestigiosos.
3. **NUESTROS PROGRESOS** quedarán registrados en un menú, en el que se nos indican los puntos necesarios para subir el nivel de competición.



HISTORIAS DE COCHES

PRO RACER DRIVER

Si a un juego de coches le añadimos un buen argumento, ¿qué tenemos? Muy fácil: unas carreras... con vídeos.

■ **RYAN McKANE** es un piloto joven y decidido, que lucha por hacerse un hueco en el mundillo y está dispuesto a pasar por encima de quien sea para lograrlo, aunque sea de su familia. Claro, que si se cruza una chica por medio, entonces...

Esto no es la trama del último culebrón venezolano, sino el punto de partida de este juego de coches, al que Codemasters aclama como el primero con argumento, y que procede de la conocida saga «TOCA» (tuvo dos entregas en PlayStation). Todo esto nos parece muy bien, pero ¿qué aporta al género de la velocidad?

Su cuadro de opciones destaca por ofrecernos 42 vehículos reales (Opel, Mercedes, Audi, Chevrolet, Ford, etc.) y 32 circuitos internacionales también verdaderos, para meternos en el papel de McKane y disputar con él los 13 campeonatos en los que se divide el modo de juego principal.

RYAN McKANE

Este piloto, aparte de ser un "chuleta" de cuidado, es uno de los conductores con más futuro de estas carreras. Metidos en su piel, nuestro objetivo en el juego es ganar el Campeonato del Mundo.





UN ARGUMENTO MUY ELABORADO es la gran novedad que presenta este juego de carreras, que ofrece un control realista para los 42 coches disponibles.



SE JUNTAN MUCHOS COCHES EN PANTALLA, y eso hace que aumente la emoción, pero es peligroso porque los choques pueden dañar los vehículos.



Los coches y circuitos están agrupados en 3 categorías, y el desarrollo nos obliga a ir acumulando puntos hasta adquirir un mínimo que nos permita pasar a la siguiente división. También se pueden correr carreras en solitario, contrarreloj y un multijugador para 4 participantes.

→LOS QUE JUGARAIS A LOS ANTERIORES «TOCA» os encontraréis con un control muy parecido, algo difícil de dominar, y que recuerda a los juegos de Fórmula 1: frenazo antes de girar, y controlar que no haya derrapes. Lo que no acompaña es el apartado gráfico, con efectos algo pobres, y defectos bastante... "ricos". ¡Vaya manera tan brusca de generarse los escenarios!

En líneas generales, aunque el juego tiene aspectos positivos (número de circuitos y coches, control), nos esperábamos algo más de él, ya que el tema del argumento no pasa de ser una mera curiosidad que no influye para nada en el desarrollo, y las limitaciones gráficas "chirrían" demasiado a estas alturas.

LA VIDA DE UN CAMPEÓN

Entre carrera y carrera os encontraréis con muchos vídeos que os explican el argumento del juego:



RYAN McKANE es, sin duda, el protagonista indiscutible de la historia, y le podréis ver mientras ficha por un equipo, reta a rivales, o incluso realiza entrevistas y ruedas de prensa.



OTROS PERSONAJES, como Donnie, Bobby y esta guapa chica llamada Melanie, también forman parte de la historia. No afectan a las carreras en sí, pero lo hacen más entretenido.



LOS 32 CIRCUITOS son todos reales, incluyendo algunos de Europa, Asia y varios típicos americanos, de esos circulares.



EL CONTROL nos obligará a estar muy atentos al freno y a los derrapes, ya que al menor descuido nos salimos del trazado.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS OPCIONES,** ya que tenemos disponibles 42 coches y 32 circuitos una cifra que no está nada mal
- **LA HISTORIA,** pues aunque no tiene importancia a la hora de correr, le da un aire novedoso en el género

lo peor

- **LOS GRÁFICOS,** porque defectos como el popping y las ralentizaciones "cantan" mucho a estas alturas
- **LA DIFICULTAD,** que sin llegar a ser desesperante, podría hacer que se retraigan los menos habilidosos

alternativas

En lo que tiene que ver con los gráficos y el realismo del sistema de control, **«GT3»** no tiene ningún rival en PlayStation 2. Además, tenéis **«GT Concept»**, su "pseudo-sucesor", que acaba de salir a la venta. Fuera ya del terreno de las carreras de turismos, están **«F1 2002»** y **«V-Rally 3»**, que son los mejores exponentes en sus respectivos géneros.

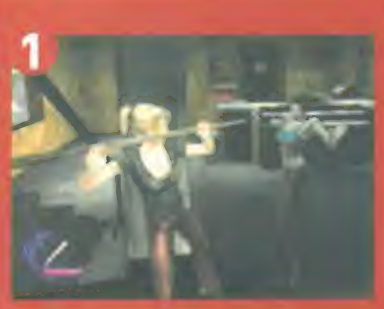
- **GRÁFICOS** Los coches están bien hechos, pero las texturas son muy pobres, y el "popping" hace acto de presencia en todos los circuitos. **63**
- **SONIDO** Se agradece el buen doblaje al castellano y la música en los menús, aunque los efectos de sonido tienen un nivel algo más bajo. **82**
- **DURACIÓN** Tenemos 13 campeonatos de dificultad elevadilla, y un modo multijugador, por lo que el juego llega a durar muchas horas. **85**
- **DIVERSIÓN** Sus numerosas opciones y la originalidad de su modo de juego principal lo hacen entretenido, si bien el control necesita práctica. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 79

valoración

La impresión que nos ha dejado esta "remodelación" de la saga «TOCA» de PS es algo extraña. Por un lado, el control y el estilo de los gráficos nos recuerdan bastante a sus predecesores, lo cual es bueno, porque la saga también era muy buena. Sin embargo, nos esperábamos un juego arrasador a todos los niveles de PS2, con el aliciente de ser el primero del género en contar con un argumento en toda regla. En lugar de eso tenemos un juego de carreras "apañado", lleno de opciones, pero con gráficos discretos

■ BEAT'EM UP ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 29 de agosto

1


2


3




CAZAR VAMPIROS es una tarea dura, pero Buffy es una experta en el arte de clavar estacas, y lo practica durante toda la partida.

¡QUE NO QUEDE NI UN VAMPIRO!

Cuando Buffy deja de animar al equipo de baloncesto se dedica a limpiar Sunnydale de vampiros, así que si queréis ser tan buena cazadora como ella, aquí tenéis algunos consejos para acabar con esos malditos chupasangres.

1. **COGED TODAS LAS ARMAS** que veáis, como bates de béisbol, tacos de billar o las imprescindibles estacas, necesarias para acabar con los vampiros de una vez y que no vuelvan a molestaros.
2. **LOS PUÑETAZOS Y LAS PATADAS** también son muy efectivos, y más aún si realizáis cualquiera de los combos y golpes especiales disponibles.
3. **PEDID AYUDA A VUESTROS AMIGOS,** pues os obsequian con nuevas armas, como una ballesta o una pistola de agua cargada con agua bendita.

ACCIÓN CON OLOR A AJO

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Pintalabios: 12 euros. Blusa: 20 euros. Llevar siempre una estaca y agua bendita en el bolso por si te ataca un vampiro: no tiene precio.

■ **SER UNA CAZAVAMPIROS ADOLESCENTE** no resulta nada fácil, porque tan pronto te sale una espinilla el día antes del gran baile, como te tienes que enfrentar a un malvado vampiro llamado El Maestro, que intenta llenar nuestro planeta de "chupasangres". Eso es precisamente lo que le ocurre a Buffy, a la que nos toca ayudar en su lucha contra El Maestro. Y lo de lucha lo decimos en sentido literal, porque el sistema de juego es el propio de un beat'em up, así que tenemos que pelear con mil y un vampiros utilizando patadas, puñetazos y un montón de armas, como antorchas, palas o... escobas (¡ya basta de risas!), hasta lograr clavarles una estaca en el corazón. Además, con cada vampiro muerto llenamos una barra de energía que luego podemos gastar en hacer cantidad de combos, como una patada tipo Matrix, lo que os da una idea del nivel de acción de «Buffy».

→ **LA RECREACIÓN DE LA SERIE DE TELEVISIÓN** en la que se basa el juego es sin duda lo más destacable de este título, y se ha logrado gracias a unos modelos de los personajes y un diseño de los escenarios muy parecidos a



→ BUFFY

Esta moza de tan buen ver es Buffy la cazavampiros. Ella es la encargada de acabar con todos los "chupasangre", aunque al mismo tiempo trata de ser una adolescente normal. Va lista la tía







LA CANTIDAD DE ARMAS disponibles es enorme, pero a medida que las usamos se van rompiendo, así que cuidado.



CLAVARLE UNA ESTACA en el corazón es el único modo de matar a un vampiro. Por eso, llevad siempre una encima.



LAS ANIMACIONES son muy suaves y realistas, algo que se agradece en un juego en el que la acción y los combates no nos dan descanso.





IGUALITO QUE EN LA TELE

Si habéis visto algún capítulo de la serie, seguro que no os costará mucho reconocer a algunos de los personajes y escenarios que aparecen en el juego. La perfecta recreación es uno de los puntos más atractivos de «Buffy».



NUESTROS AMIGOS Giles, Xander, Willow y Cordelia nos ayudan con nuevos combos, golpes especiales y armas.



LOS ENEMIGOS de Buffy en la tele, como Spike, Drusilla o El Maestro, siguen haciendo de las suyas en el juego.



LOS ESCENARIOS que más se repiten en la serie también están presentes en el juego. Así, visitamos el instituto, el bar "El Bronce" o el cementerio.

los que aparecen en la tele, y a las voces (en inglés) de algunos de los actores protagonistas.

Eso sí, el juego tiene algún que otro fallo, como unos efectos de luz y unas texturas algo pobres, y un desarrollo que se hace bastante lineal, porque al final los niveles se reducen a avanzar y pegar. Pero como suele ocurrir con los juegos "televisivos", los seguidores de la serie sabrán perdonarle estos defectos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL PARECIDO CON LA SERIE**, que es asombroso en lo que afecta a personajes y decorados
- **LA ACCIÓN** es muy intensa pues contamos con muchas armas, golpes especiales y combos

lo peor

- **EL DESARROLLO** es demasiado lineal, y decepcionará a aquellos que busquen mayor profundidad
- **LOS EFECTOS DE LUCES** son bastante pobres, y queda patente en cuanto cogemos una antorcha

alternativas

El juego más parecido para Xbox es **«Hunter: The Reckoning»**, que además cuenta con un modo multijugador bueno. También para Xbox encontramos **«Genma Onimusha»**, que es bastante superior en todos los aspectos. Aunque si lo que buscáis es un beat'em up con mucha acción, no os podéis perder **«State of Emergency»** para PS2.

GRÁFICOS Las animaciones y los modelos de los personajes son muy buenos, aunque los efectos y las texturas resultan un tanto pobres. **79**

SONIDO La música y las voces (en inglés) son las mismas que en la serie, pero os gustarán aunque no hayáis visto ningún episodio. **84**

DURACIÓN EL juego consta de 14 misiones que se desarrollan a lo largo de 36 niveles, así que tenemos "movida" con los vampiros para un buen rato. **72**

DIVERSIÓN Hay mucha acción y cantidad de armas, combos y golpes diferentes, pero el desarrollo nos ha parecido bastante lineal. **74**

PUNTUACIÓN FINAL 75

valoración

Este juego está especialmente pensado para 2 tipos de personas: los amantes de los beat'em up y los fans de la serie de televisión. Los primeros disfrutarán con la cantidad y rapidez de los combates así como con todos los combos, golpes y armas que podemos realizar, y a los segundos les encantará ver los personajes y escenarios de su serie favorita. Lo cierto es que aunque al género de los beat'em up le pega bastante un juego como éste, nos habría gustado más si el desarrollo no fuera tan lineal.

■ DISPAROS ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 69,00 € (11.481 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 30 de Agosto



DISPARAR SIN COMPASIÓN a un buen montón de dinosaurios con la pistola G-Con 2 es nuestra misión en este aceptable shooter. ¡Cuidado!

UNOS DISPAROS DIFERENTES

Al ser un juego de pistola la mecánica de «Dino Stalker» es bastante simple, aunque presenta algunas diferencias con otros títulos de este tipo:

1. LIBERTAD DE ACCIÓN: En casi todas las fases podemos desplazanos libremente por los escenarios.

2. EL LÍMITE DE TIEMPO: Contamos con un tiempo limitado para alcanzar el final de cada fase.

2. LOS ENEMIGOS SON DINOSAURIOS: En vez de tener que eliminar a humanos o zombis, nuestros enemigos son unos agresivos "dinos". ¡Pues a por ellos!

A LA CAZA DE "LAGARTIJAS"

DINO STALKER

Afinad bien vuestra puntería chicos: es hora de dar caña a unos cuantos dinos con la ayuda de vuestra pistola de luz.

■ **LA SAGA DE JUEGOS DE PISTOLA** «Gun Survivor» reaparece en PS2 con un título ambientado en el universo de «Dino Crisis», otra de las aventuras de terror de Capcom, en vez de en «Resident Evil», como sucedía en sus dos capítulos anteriores.

El argumento que da pie a la acción es de lo más simple: se fueron los zombis, pero en su lugar llegan unos dinosaurios muy malos que invaden la Tierra, así que nos toca detenerlos antes de que acaben con nuestro planeta. ¿Y cómo lo hacemos? Pues conectando la pistola G-Con 2 a la consola y disparando sin piedad contra todo bicho que se nos cruce por delante, mientras nos movemos libremente por los escenarios. Para ponernos las cosas un poco más "chungas", tenemos un tiempo limitado para terminar cada una de las 8 fases del juego, lo que nos obliga a ir a paso ligero y nos impide inspeccionar más a fondo los mapeados.

➔ **EL DESARROLLO RESULTA BASTANTE DIVERTIDO,** pero hay dos elementos que empañan el resultado final. Por un lado el control, que es demasiado incómodo al tener que movernos utilizando una cruceta situada en la pistola... con la que a la vez tenemos que disparar. Casi es más recomendable usar el mando tradi-

MIKE ➔

Este mozalbete es el encargado de dar caña a los dinosaurios de «Dino Stalker». Y ha tenido suerte, porque su misión no es que sea muy difícil, desde luego.





ESTOS DOS "COLEGAS" nos darán la paliza durante gran parte del juego. Habrá que acabar con ellos varias veces.



EL T-REX de la imagen nos perseguirá a lo largo de una de las fases mientras conducimos un jeep. Intimida, ¿verdad?



NO OS DEJÉIS ENGAÑAR por el aspecto y el tamaño de estos bichejos: «Dino Stalker» es uno de los títulos más fáciles a los que hemos jugado.

IMPONENTE ARMAMENTO

Salir vivo de una misión tan comprometida como es la de salvar al mundo de estos dinosaurios requiere contar con las armas más avanzadas. ¿Qué os parecen éstas?:



ESTA ESPECIE DE CAÑÓN DE PLASMA liquida dinosaurios como si tal cosa. No es fácil de conseguir, y su munición es limitada, así que aprovechadla al máximo y no la desperdiciéis.



EL RIFLE DE MIRILLA TELESCÓPICA es una de las armas más útiles de toda la aventura, pues nos permite ir "limpiando" la pantalla de enemigos desde la distancia.







¡VAYA "PEAZO" DE BICHOS! Al final de la mayor parte de los niveles de esta cacería tenemos que enfrentarnos a algún que otro "jefecillo", que intentará por todos los medios mandarnos al hospital... ¡a base de mordiscos!

cional. Y no menos criticable es su irrisoria duración, porque aunque los juegos de disparos suelen ser cortos, éste apenas nos dura un par de horas.

Tecnicamente esta a buen nivel, sobre todo en lo referente al diseño de los dinos y a sus animaciones. En definitiva, «Dino Stalker» queda como un shooter divertido, pero marcado por un control desajustado y por su cortísima duración.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL DESARROLLO DE JUEGO es bastante divertido, y las fases resultan relativamente variadas
- EL ÁREA TÉCNICA está a una altura aceptable, destacando el diseño y animaciones de los bichos

lo peor

- LA DURACIÓN es el apartado mas flojo del titulo un par de horas son suficientes para acabar con los dinosaurios para siempre
- EL CONTROL no está muy bien ajustado, aunque mejora con el pad

alternativas

El rey absoluto de los juegos de pistola en PlayStation 2 continúa siendo el genial **«Time Crisis 2»**, aunque dar su merecido a los seres de ultratumba de **«Vampire Night»** también resulta muy divertido. De todas formas, si estáis interesados en esta saga también contáis con **«Gun Survivor 2»**, aunque su calidad deja mucho que desear.

GRÁFICOS Las animaciones de los dinos son buenas, pero el aspecto de algunos escenarios nos parece discreto. Se abusa de la niebla.	75
SONIDO Los efectos de sonido están bien conseguidos, sobre todo los chillidos que emiten los bichos. Las melodías pasan más desapercibidas.	79
DURACIÓN A pesar de contar con tres niveles de dificultad, un par de horas de juego nos parecen pocas. Al menos apetece jugar de nuevo.	58
DIVERSIÓN Disparar sin descanso a los dinosaurios con la pistola se hace muy divertido, pero el frustrante control le resta varios enteros.	72
PUNTUACIÓN FINAL	**70**

valoración

«Dino Stalker» es un shooter de pistola que presenta una buena realización técnica y una formula de juego bastante interesante como sus dos elementos más llamativos, pero que lamentablemente arrastra un par de defectos importantes una corta duracion y un control mal diseñado A pesar de estos graves inconvenientes, si sois seguidores del género aquí encontraréis una opción a tener en cuenta, sobre todo si ya poseéis otros juegos de este tipo El resto haría bien en probarlo antes de comprarlo

■ DEPORTIVO ■ EA BIG ■ 1 - 2JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69 € (Xbox) /65 € (GC) ■ TP ■ Lanzamiento: 6 de septiembre







¿LISTOS PARA SNOWBORDEAR?

Los descensos sobre la tabla en «SSX Tricky» nos permiten disfrutar a tope de este deporte sin complicarnos mucho la vida. Esto es, a grandes rasgos lo que tenemos que hacer en el juego:

1. **ELEGIMOS UN PERSONAJE** entre un total de doce, a cada cual más "rarito". Cada uno cuenta con su propio estilo, aunque no se aprecian diferencias.

2. **LAS ACROBACIAS** se convierten en el elemento más entretenido. Según las hacemos, sube una barra de turbo que nos permite bajar más rápido.

3. **LLEGAR LOS PRIMEROS** a la meta es nuestro objetivo primordial, así que no os despistéis y descended a toda prisa. Debéis tener en cuenta que es posible empujar a los corredores rivales en plena carrera, así que ya sabéis...



LOS SALTOS Y "TRICKS" son dos de los aspectos más divertidos que nos ofrece este «SSX Tricky». De hecho, son casi más interesantes que las carreras.



LA OPCIÓN PARA DOS JUGADORES nos ofrece diferentes posibilidades de juego (carrera, piruetas...), todas muy divertidas. Lo bueno del caso es que, además, el motor gráfico apenas sufre por el hecho de tener que generar dos pantallas distintas.

SNOWBOARD CON SABOR ARCADE

SSX TRICKY

¿Qué es lo mejor para combatir estos calores veraniegos? Subir a la nieve para practicar snowboarding... sin movernos del sofá.

■ **UNO DE LOS JUEGOS DE SNOW MÁS CONOCIDOS** del panorama consolero aterriza en las consolas de Nintendo y Microsoft con una versión casi calcada (salvo por el mejor acabado gráfico en la versión de Xbox) a la que salió hace más de medio año para PS2. Pero por si no recordáis de qué trataba el juego, sabed que «SSX Tricky» nos acerca la cara más arcade del snowboard. Esto quiere decir que la simulación pura deja paso a saltos, piruetas y un montón de movimientos imposibles que se convierten en el punto más atractivo de este título.

➔ **EL CONTROL SIGUE ESTA LÍNEA ARCADE,** y ha sido pensado para que cualquiera pueda divertirse haciendo toda clase de piruetas desde la primera partida. Eso sí, con el tiempo se echa en falta algo más de profundidad, ya que las posibilidades no son las de un «Tony Hawk», y además las diferencias entre las distintas tablas y personajes apenas se aprecian. Gráficamente, el título alcanza el notable alto gracias a las suaves y variadas animaciones de los personajes y al considerable tamaño de los 10 circuitos, aunque algunos resultan un poco sosetes. En fin, un juego divertido, espectacular y para todos los públicos.



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	73
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	79

Valoración: «SSX Tricky» es un juego de "snow" que encantará a los aficionados a este deporte por su gran jugabilidad y su atractivo, a pesar de que no resulte demasiado profundo.

PUNTUACIÓN FINAL **79**

SERGIO MARTÍN



■ ACCIÓN ■ MIDWAY ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,99 € (9.982 ptas.) ■ +15 años ■ Lanzamiento 13 de septiembre







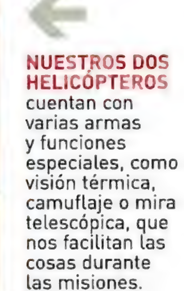
MISIONES DE GUERRA

En «Fireblade» tenemos que afrontar cuatro campañas diferentes a los mandos de uno de los dos helicópteros que tenemos a nuestra disposición. Cada una de estas campañas está dividida en varias misiones, en las que se nos proponen tareas como las que siguen:

1. **DEFENDER NUESTRO CUARTEL GENERAL** u otro tipo de instalación de los ataques de los terroristas.
2. **ESCOLTAR Y PROTEGER** a ciertos compañeros. Estas suelen ser las misiones más difíciles de resolver.
3. **ACABAR CON TODO** lo que se nos ponga por delante, y tan rápido como podamos. ¡A vaciar el cargador!

EN ESTAS MISIONES casi siempre debemos hacer lo mismo: destruir todo lo que veamos y no parar de disparar. Acción pura y dura.





NUESTROS DOS HELICÓPTEROS cuentan con varias armas y funciones especiales, como visión térmica, camuflaje o mira telescópica, que nos facilitan las cosas durante las misiones.

ACCIÓN A VISTA DE PÁJARO

FIREBLADE

Valor y destreza a los mandos de un helicóptero es lo único que necesitáis para conservar la paz mundial... ¡y vuestra vida!



■ **PILOTAR DOS POTENTES HELICÓPTEROS** para acabar con un grupo terrorista es nuestra misión en este entretenido juego, que mezcla la acción con la simulación. El título consta de cuatro campañas, divididas a su vez en varias misiones, en las que tan pronto debemos proteger nuestro cuartel general de los ataques del rival, como escoltar a un grupo de las fuerzas especiales para que penetren en territorio enemigo. Pero, por desgracia, en la mayoría de las ocasiones la acción se reduce a destruir objetivos, como pueden ser tanques, puentes o lanchas motoras, lo que hace que el desarrollo se vuelva un tanto repetitivo.

→ **EL MANEJO DE NUESTRO HELICÓPTERO** es bastante accesible, aunque al principio cuesta hacerse con los controles, porque con un joystick avanzamos y con el otro fijamos la altura. Sin embargo, al cabo de un rato podemos volar con total garantía.

El apartado gráfico ha sido resuelto de forma aceptable, destacando el diseño de nuestro aparato y los efectos de las explosiones, pero los escenarios aparecen vacíos y se aprecia niebla en el horizonte. Pese a esta falta de brillo técnico, «Fireblade» es una buena opción si buscáis acción sin complicaciones.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	69
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	72
■ DIVERSIÓN	70

Valoración: Este juego de acción con tintes de simulador ofrece buenos ratos de diversión, aunque debéis tener en cuenta que técnicamente no es gran cosa y su desarrollo es algo repetitivo.

PUNTUACIÓN FINAL 70

■ LUCHA ■ TITUS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 53,99 € (8.983 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 22 de septiembre



LAS PELEAS A CUATRO jugadores simultáneos son lo mejor de un título que se aleja de la simulación y busca la espectacularidad.

PELEAS POCO CIVILIZADAS

«Barbarian» se aleja de los juegos de lucha más "serios", y trata de innovar introduciendo nuevos elementos. Así arreglan sus diferencias los bárbaros.

1. COMBATEN EN ESCENARIOS que tienen varias zonas y alturas, por las que se pueden mover con total libertad.

2. ARROJAN CUALQUIER OBJETO que "pillan por banda" a sus rivales. ¡Cuanto más grande sea, más daño hace!

3. LANZAN MAGIAS devastadoras que pueden alcanzar a sus contrincantes por muy alejados que estén.

UNAS BOFETADAS BÁRBARAS
BARBARIAN

¿Un juego de lucha en 3D con guerreros míticos y tintes de rol? Suena bastante bien, sobre todo si se juntan hasta ocho personajes en un escenario.

■ **ESTAMOS ANTE UN ATÍPICO JUEGO DE LUCHA EN 3D** en el que 10 personajes se lían a mamporros. ¿La razón? Dicen que del torneo surgirá el "elegido" para salvar las tierras de Barbaria.

Nuestro grupo de luchadores está compuesto por guerreros, magos o demonios, entre otros, que portan espadones con los que pueden ejecutar un repertorio de golpes bastante limitado, pero eso sí, a cual más bestia. Además de los ataques físicos, todos pueden lanzar también devastadoras magias capaces de alcanzar a los rivales a distancia, algo muy útil dado que los 11 escenarios son enormes y tienen varias alturas, con lo que las peleas se apartan del cuerpo a cuerpo típico en el género y permiten una gran libertad de movimientos. Y además tenemos la opción de atizarle al oponente con los elementos "decorativos" que veamos en cada escenario.

➔ **ES EN LAS PELEAS MULTIJUGADOR** donde se exprimen a tope todos estos ingredientes, pues pueden juntarse hasta ocho personajes -4 humanos y 4 manejados por la máquina- en un mismo escenario. Así se organizan apoteósicas batallas de todos contra todos en las que la juerga está asegurada. Porque la cosa cambia si las peleas son de uno contra uno, como sucede en el

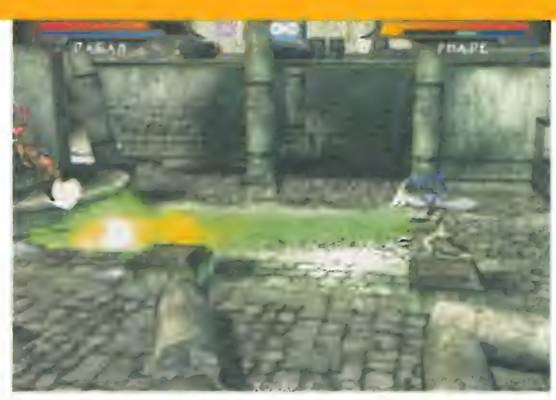
KEELA

No, no es la novia de Conan. Esta chicarrona de armas tomar (lo decimos por el espadón que utiliza) es uno de los personajes más rápidos que podemos controlar en el juego.





LOS ESCENARIOS son grandes y tienen varias alturas, así que el estilo de lucha no es el típico cuerpo a cuerpo.



LAS MAGIAS pueden ser de dos tipos: las que potencian las habilidades de nuestro luchador y los efectivos proyectiles .



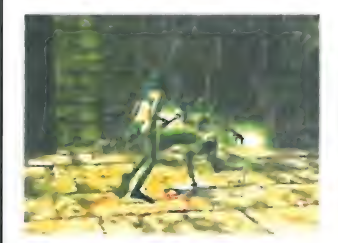




ALGUNOS EFECTOS DE LUZ están muy bien resueltos, y aun sin "deslumbrar", le aportan algo de espectacularidad al apartado gráfico.

UN MODO "HISTÓRICO"

La parte más peculiar del juego recae en el modo historia, en el que al tradicional desarrollo de los combates hay que sumar algunos elementos de los juegos de rol y un argumento distinto para cada personaje. Así es como está estructurado:



SELECCIONAMOS un personaje de entre los 10 disponibles y escuchamos su historia. Después viene la primera pelea.



MEJORAMOS las habilidades de nuestro luchador con los puntos de experiencia que ganamos en cada uno de los combates.



SUPERAMOS las pruebas que van surgiendo aleatoriamente, y que nos proponen retos como combatir al mínimo de vida.

modo historia. Este modo incluye algunos tintes de rol, como un argumento (algo simple), distintas pruebas y la posibilidad de mejorar las habilidades del personaje después de cada pelea. La idea es buena, pero el desarrollo de los combates, que se hace repetitivo por la escasa profundidad de la simulación y el inevitable uso de rutinas, juega en su contra. Y es que, para hacer el "bárbaro" cuantos más mejor.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL MODO MULTIJUGADOR, en el que hasta cuatro personas pueden luchar a la vez es muy divertido
- ALGUNOS ESCENARIOS están realmente bien, y aportan mucha variedad al desarrollo de las peleas

lo peor

- EL NÚMERO DE ATAQUES de cada personaje es muy limitado, por lo que su jugabilidad se ve mermada
- EL MODO HISTORIA, que aunque está bien planteado, termina por hacerse repetitivo y monótono

alternativas

La verdad es que no hay nada parecido a **«Barbarian»** en el catálogo de PS2. Quizá lo más similar por el tema de los escenarios con varias zonas sea **«Dead or Alive 2»**, aunque es mucho más realista. También dentro de los juegos "serios" de lucha podéis probar suerte con **«Virtua Fighter 4»** o **«Tekken Tag»**, que además es Platinum.

GRÁFICOS Los personajes parecen algo "simplones", y los escenarios irregulares, ya que algunos son muy buenos y otros discretísimos. **72**

SONIDO Tiene melodías épicas algo machaconas, que llegan a cansar, y efectos de sonido contundentes. Las voces están en inglés. **73**

DURACIÓN El modo historia consta de cientos de misiones y el multijugador es muy bueno. Eso sí, no incluye más modos de juego ni extras. **77**

DIVERSIÓN En el multijugador es donde destaca este juego, porque su limitada profundidad en los combates afecta al juego en solitario **72**

PUNTUACIÓN FINAL 74

valoración

«Barbarian» retoma una idea que ya vimos en el «Power Stone» de Capcom: combates trepidantes en amplios escenarios con libertad de movimientos. Aquí además tenemos un ambiente fantástico-medieval y ciertos tintes de rol. El problema es que el estilo de lucha no tiene demasiada profundidad y se hace algo repetitivo por la escasa variedad de ataques y la aparición de rutinas. Claro que esto apenas afecta al multijugador, en el que jugando cuatro amigos a la vez la juerga está asegurada.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ SHOOT'EM UP ■ BAM! ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



DISPAROS QUE CREAN ESCUELA

«Wolfenstein» instauró en su día las bases del "shoot'em up" subjetivo, un tipo de juego de acción con vista en primera persona que muestra el cañón de nuestra arma. Las claves del género están en este juego:

1. **LOS ENEMIGOS** son inagotables, muy duros de roer, y encima nos acechan en cada rincón. Son muy "gallitos", pero caen como moscas...

2. **LAS ARMAS** se encuentran en los lugares más inesperados, así que hay que revisar hasta el último rincón.

3. **LAS PUERTAS** casi siempre están cerradas. Recorremos larguísimos pasillos y luego resulta que la llave está en la otra punta del escenario.



LOS ESCENARIOS son de diseño sencillo, pero tienen ciertos "detalles" que nos recuerdan a quién nos enfrentamos...



LAS HABITACIONES no sólo ocultan enemigos, sino también tesoros o comida que sirven para restablecer nuestra salud.





EL ARMAMENTO PESADO es necesario contra enemigos que ataquen en grupo.

UN CLÁSICO ALGO "SUBJETIVO"

WOLFENSTEIN 3D

Acabar con todos los soldados nazis de este "shooter" requiere habilidad, paciencia y también algo de nostalgia a partes iguales.

■ **ESTE JUEGO TUVO EL HONOR DE INAUGURAR** un género hace la pila de años: el de los "shoot´em up"en primera persona. Ya sabéis, nosotros sólo podemos ver el cañón de nuestro arma mientras nos enfrentamos a largos pasillos repletos de enemigos, un montón de puertas sin llave y algún que otro bestia de fin de fase. Pues bien, más de diez años después de que este juego arrasara en PC y en Super NES, le damos la bienvenida a una versión portátil que, la verdad, tampoco ha cambiado mucho con el tiempo.

➔ **ESTA VERSIÓN ES CALCADA AL JUEGO ORIGINAL,** ya que incluye todos sus niveles, armas y enemigos, y lo que es más importante, mantiene su clásico desarrollo en todo momento: enemigos escondidos, habitaciones ocultas, emboscadas... Los que también son "clásicos" son los gráficos, pero aunque se ven muchos pixels, la forma en que la portátil mueve los escenarios es meritoria. Eso sí, la música brilla por su ausencia y los sonidos se reducen a escuetos pitidos. En definitiva, «Wolfenstein 3D» no se puede comparar con juegos más actuales, pero mantiene una diversión de varios años de solera, y se las apaña para atraernos apelando a nuestra nostalgia.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	62
■ SONIDO	40
■ DURACIÓN	72
■ DIVERSIÓN	70

Valoración Los nostálgicos se alegrarán de reencontrarse con «Wolfenstein», todo un clásico con un aspecto un poco antiguo, pero impensable de ver en una portátil hasta ahora.

PUNTUACIÓN FINAL 64

MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ



■ SHOOTER ■ ACCLAIM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ + 13 años ■ Lanzamiento: 30 de agosto

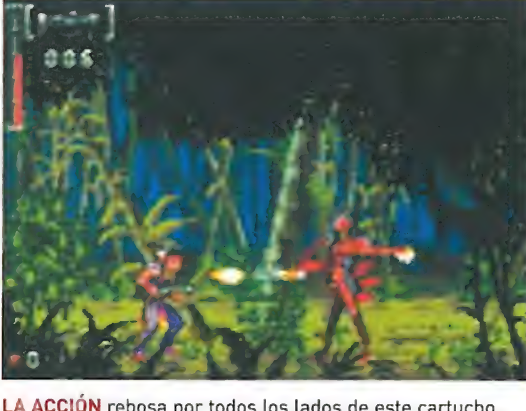




ARMADO HASTA LAS PLUMAS

En «Turok Evolution» podemos escoger entre un completísimo arsenal, que es diferente para cada personaje y va desde el arco más simplón hasta las ametralladoras más molonas.

1. **EL HACHA** es el arma especial de Tal´Set, y resulta mortal cuando tenemos a nuestros enemigos lo suficientemente cerca. Además, así no gastamos municiones inútilmente.
2. **EL DISCO CUCHILLA** le permite a Djunn engancharse al techo y balancearse para acceder a zonas secretas. También es un buen arma para los combates a distancia.
3. **EL ARCO** es ya un arma clásica en todas las entregas de «Turok», y aunque dispara bastante despacio, las flechas tienen una gran efectividad.



LA ACCIÓN rebosa por todos los lados de este cartucho, ya que todo se reduce a disparar a decenas de enemigos.



LOS GRÁFICOS no son la bomba, pero tienen detalles de calidad como esta niebla, y están muy bien animados.





HAY DOS PERSONAJES a elegir antes de comenzar a jugar: Tal´Set y Djunn,

EXTINGUE O SÉ EXTINGUIDO

TUROK EVOLUTION

Para acabar con unos dinosaurios, nada mejor que un buen arsenal. Y si un nuevo personaje nos echa un cable, aún mejor.

■ **TAL´SET, EL PROTAGONISTA DE ESTE JUEGO,** tiene una misión difícil: eliminar a los dinosaurios que acabaron con su gente. ¿Cómo? Pues primero haciendo acopio de tantas armas como pueda, ¡y tiene donde elegir! Pistolas, lanzamisiles, escopetas, láseres, lanzallamas y hasta armas alienígenas... todo para recorrer, de izquierda a derecha, unos escenarios selváticos plagados de enemigos. Pero como puede ser demasiado "curro" para un solo héroe, cuenta con la ayuda de Djunn, un grandullón recién llegado al que también podemos elegir en este cartucho.

→ **LA ACCIÓN ES FRENÉTICA, Y NO NOS DA RESPIRO,** pero no esperéis más sorpresas. Salvo una mínima pizca de estrategia a emplear contra los enemigos finales, o unas fases en las que en lugar de movernos hacia la derecha de la pantalla acabamos con los enemigos disparando hacia el fondo, no hay más elementos que tiroteos y explosiones. No es una fórmula demasiado original, pero al menos resulta efectiva, al igual que su apartado técnico, que aunque reproduce escenarios variados, no se pierde en demasiados alardes. En fin, que «Turok Evolution» va al grano, y nos ofrece diversión directa sin demasiadas complicaciones.

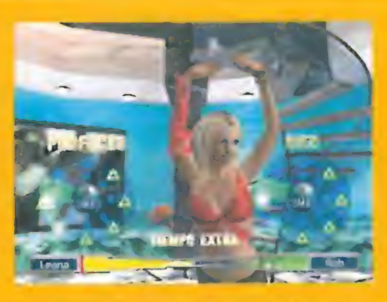
NUESTRO VEREDICTO

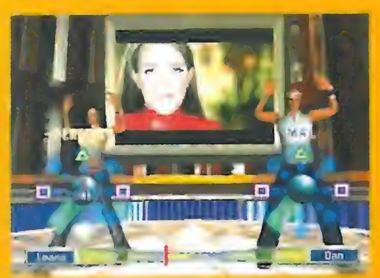
GRÁFICOS	76
SONIDO	69
DURACIÓN	80
DIVERSIÓN	75

Valoración De vez en cuando mola "apagar" el cerebro y echar unas partidas a un juego de acción pura y dura, que sólo nos exija rapidez de reflejos y disparar a todo lo que se mueva.

PUNTUACIÓN FINAL 76

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.





PLAYSTATION 2 BRITNEY'S DANCE B.

■ BAILE ■ THQ ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ T. P.

LA ESTRELLA MÁS NEUMÁTICA DEL POP QUIERE HACERNOS SUDAR A TODOS... BAILANDO. Su fórmula es la habitual, ya sabéis: pulsar el botón correcto cuando se nos indica en pantalla, y derrotar a nuestro rival a base de "combos de baile". El acabado gráfico no está mal, (¡sobre todo el de Britney!) y la música se sale, aunque, por supuesto, sólo contiene temas de nuestra "popstar" favorita. Para rematar, hay extras jugosos, como entrevistas con la señorita Spears y vídeos de conciertos en los que podemos girar la cámara 360º y hacer zoom. Aún así, echamos de menos más variedad, o que se hubieran incluido todos los video-clips de esta pizpireta cantante. Como suele ocurrir en estos casos , lo más divertido es llamar a unos cuantos amigos y conectar un par de alfombrillas de baile para "darlo todo" sobre la pista... de nuestra sala de estar, por supuesto.

valoración Como juego de baile no está mal, pero tratándose del primer juego de la Spears en PS2 podría haber sido más espectacular. **70**

GC | ZOOCUBE

■ PUZZLE ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 59,95 € (9.975 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

El primer puzzle 3D para GameCube no es tan molón como debiera. Aunque se nota el esfuerzo que se ha puesto en su desarrollo (movemos un cubo en tres dimensiones, en cuyas caras debemos conectar las formas de varios animales para conseguir liberarlos), falla en la diversión.



valoración A un juego de puzzle, si nos engancha, le perdonamos los gráficos sencillotes y la falta de originalidad, pero si es aburrido... **50**

GBA | STAR X

■ ARCADE ■ BAM! ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 Ptas.) ■ +11 años

¡Venga, otra vez a salvar el planeta con nuestra nave! Pero miiira, si ahora son enemigos en 3D... bueno, son algo "cuadradotes", lentos y de colores chillones, pero la intención es lo que cuenta en este matamarcianos, divertido y curiosillo técnicamente. Claro, que tampoco es «StarWing»



valoración Menos alardes técnicos y más "currarse" la diversión, hombre, o por lo menos que el desarrollo sea un poco más rápido. **57**

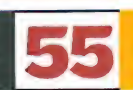
GBA | SCOOBY DOO - THE MOVIE

■ AVENTURA ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,99 € (9.881 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Vale que Scooby y compañía son detectives, pero de un perro tan molón se espera un juego más movidito, no una aventura leeeeeeenta en la que debemos buscar pistas y hablar con todo "quisqui", además de superar soporíferos minijuegos. Demasiado aburrido, incluso para los fans.



valoración Le falta chicha y tiene un desarrollo demasiado lento. Además, ¿dónde están Shaggy y sus "paridas" cuando se le necesitan? **55**



PS2 | GITAROO MAN

■ MUSICAL ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 64,95 € (10.807 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¿Cuál es la mejor arma contra unos pérfidos invasores como los Gravillian? Pues... ¡una guitarra! Mueve el pad, pulsa el botón correcto y haz los "riffs" más cañeros en este juego de la escuela «Parappa». Divertido pero poco original, la verdad, aunque sus diez escenarios molan bastante.



valoración Si siempre habéis querido tocar la guitarra, pero sois un poco torpes, probad con este juego. Mola bastante y está bien realizado. **75**

PSone | DIGIMON RUMBLE ARENA

■ LUCHA ■ BANDAI ■ 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 29,95 € (4.983 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Los fans de los digimonstruos están de enhorabuena. No sólo salen todos los personajes, sino que además es un competente juego de lucha en el que manejamos unos bichejos que, en un momento dado, pueden transformarse en criaturas aún más poderosas en escenarios interactivos.



valoración Un original juego de lucha, ¡y en PSOne! La verdad es que estos monstruitos digitales encajan perfectamente en este género. **70**

GBA | FOOTBALL MANIA

■ FÚTBOL ■ TIERTEX ■ 1 -4 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Quién iba a decir que los muñecajos de Lego eran unos "cracks" del balompié. No sólo se mueven bien en el césped, sino que podemos crear un equipo de "pichichis" desmontables o usar objetos especiales en el campo de juego. A lo tonto, este juego engancha gracias a su original estilo.



valoración El nivel técnico de «Football Mania» no es nada del otro mundo, pero los partidos son bastante molones y divertidos. **67**

Ya puedes disfrutar de Dragon Ball en DVD

PRÓXIMAMENTE

2 NUEVAS e INÉDITAS películas de Goku en VHS y DVD

en Octubre ▸ EL CAMINO HACIA EL MÁS FUERTE
en Noviembre ▸ DRAGON BALL GT: CIEN AÑOS DESPUÉS
(de venta también en kiosco)

YA DISPONIBLES

3 CONTIENE PELÍCULAS
LA LEYENDA DEL DRAGÓN XERON
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
AVENTURA MÍSTICA

2 CONTIENE PELÍCULAS
GARLICK JUNIOR INMORTAL
EL MÁS FUERTE DEL MUNDO

2 CONTIENE PELÍCULAS
LA SÚPER BATALLA
EL SÚPER GUERRERO SON GOKU

2 CONTIENE PELÍCULAS
LOS MEJORES RIVALES
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA

2 CONTIENE PELÍCULAS
LOS TRES GRANDES SÚPER SAIYANOS
ESTALLA EL DUELO

2 CONTIENE PELÍCULAS
EL ÚLTIMO COMBATE
UN FUTURO DIFERENTE: GOHAN Y TRUNKS

www.mangafilms.es

manga films

Vuelve nuestro héroe con nuevos capítulos

CAMPEONES Hacia el Mundial

OLIVER y BENJI

LA SERIE EN VÍDEO

VÍDEO + BALÓN 8€

BALÓN DE REGALO

CADA 15 DÍAS
EN TU KIOSCO
DOS NUEVOS VÍDEOS

manga films

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 7

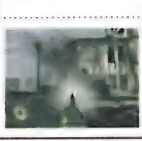


Oye, ¡y que no nos cansamos de darle caña una y otra vez a la mega-misión de Raiden en este pedazo de juego!

2 Pro Evolution Soccer
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 7

Ni juego por las bandas ni gaitas. Este título entra por el centro y se convierte en lo más "viciante" de PS2.

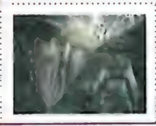
3 Medal of Honor Frontline
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 4



La II Guerra Mundial sigue siendo uno de los reclamos más eficaces para crear grandes shooters.

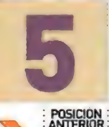
4 Resident Evil
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1

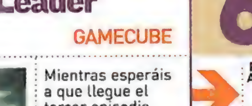




Vale, es el mismo juego de siempre... ¡Pero ahora da más miedo que nunca! Estos zombies son la bomba, en serio.

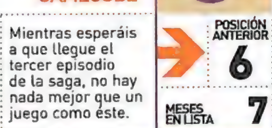
5 Star Wars Rogue Leader
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 5





Mientras esperáis a que llegue el tercer episodio de la saga, no hay nada mejor que un juego como éste.

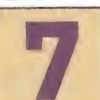
6 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 7





¿Qué prefieres, un Fórmula 1 o todo un bólido listo para competir? Pues en este juegazo están todos, sólo para ti.

7 Final Fantasy X
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 4





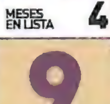
Si no te envuelve la historia, lo harán sus gráficos, y si no, sus personajes, los vídeos... Este juego hará época.

8 Commandos 2
PS2 / XBOX
POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



Todavía dirán que en España no se sabe programar... ¡Pues toma juego de estrategia! ¡De lo mejorcito, oye!

9 Final Fantasy VII
PLAYSTATION
POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 3

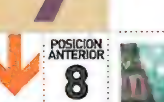


De vez en cuando hay que dejar un poco de sitio a la nostalgia, ¿no? Y es que Cloud sigue en nuestro corazón...

10 Virtua Fighter 4
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 5

Sega y sus juegos arcade... No deja de sorprendernos su capacidad para engancharnos ante un televisor.

LOS PREFERIDOS DE...





Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Pro Evol. Soccer	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Pro Evol. Soccer	PS2
2 Resident Evil	GC	2 Metal Gear Solid 2	PS2	2 SW: Rogue Leader	GC	2 Final Fantasy X	PS2
3 SW: Rogue Leader	GC	3 Medal of Honor	PS2	3 Medal of Honor	PS2	3 Final Fantasy VII	PS
4 Virtua Fighter 4	PS2	4 Commandos 2	XBOX	4 Gran Turismo 3	PS2	4 Resident Evil	GC
5 Medal of Honor	PS2	5 Halo	XBOX	5 GTA III	PS2	5 Gran Turismo 3	PS2
6 Spider-Man	XBOX	6 Gran Turismo 3	PS2	6 Resident Evil	GC	6 Metal Gear Solid 2	PS2
7 Pro Evol. Soccer	PS2	7 Final Fantasy X	PS2	7 Pro Evol. Soccer	PS2	7 SW: Rogue Leader	GC
8 Commandos 2	XBOX	8 Resident Evil	GC	8 Final Fantasy X	PS2	8 Medal of Honor	PS2
9 Virtua Tennis 2k2	DC	9 Super Mario 64	N64	9 Commandos 2	XBOX	9 V-Rally 3	PS2
10 Final Fantasy X	PS2	10 Virtua Tennis 2k2	DC	10 V-Rally 3	GBA	10 Commandos 2	XBOX

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas

LOS MÁS ESPERADOS



1 Zelda
GAMECUBE

La cuenta atrás para poder poner este esperadísimo mini-DVD en el lector de vuestras GameCube se está haciendo muy larga... pero no os preocupéis, que la espera merece la pena.



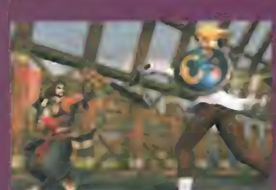
2 Super Mario Sunshine
GAMECUBE

Gracias a su nueva manguera que lleva en su espalda, Mario se está despejando el camino para salir a la venta muy, muy pronto. ¿Podréis esperar?



3 Resident Evil Zero
GAMECUBE

Tranquilos, que ese "zero" que tiene este juego en el nombre no tiene nada que ver con la nota que llevará. Seguro que su calidad llegará hasta lo más alto.



4 Soul Calibur 2
PS2, XBOX Y GC

El único juego de la lista que no es para la consola de Nintendo va a pegar muy fuerte... en todos los sentidos. Y es que esta joya de Namco promete espectacularidad a tope.

5 Metroid Prime
GAMECUBE

Acción a raudales y un montón de enemigos para freír a tiros, es lo que este clásico personaje de SNES nos tiene prometido traer en cuanto su nuevo título llegue hasta GameCube.

LOS 5... JUEGOS

1 BRITNEY'S DANCE BEAT

A la diosa de las adolescentes, los chavales y los redactores de Hobby Consolas, no le basta con lucir su palmito por los escenarios, sino que ahora también se pone a hacerlo en PlayStation 2 y GBA. ¡Es que no se dan cuenta que no somos de piedra!



TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es

VUESTRAS CRÍTICAS



SPIDER-MAN



La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas.

@ El juego es una pasada

Alberto Pastor (Barcelona)

La verdad es que no pensaba que Activision fuera capaz de hacer un juego con unos gráficos tan reales. Tiene sus "peros", como el no poder bajar a la calle y montarte en un taxi sin pagar, o que sólo la versión de PS2 esté doblada al castellano. Pero a pesar de estos detalles, el juego es una pasada.

VALORACIÓN: 99

Acción emocionante

Fernando Orihuela (Sevilla)

La única pega que le veo, es que no sea fiel del todo a la película (lo digo por lo de algunos personajes que parece que se han sacado de la manga), pero visto como un juego de acción, es muy emocionante, y no hay "popping" en las fases de los rascacielos.

VALORACIÓN: 90

Sólo se salva el doblaje

Ricardo Martín (Lugo)

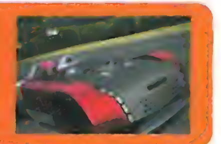
No me esperaba semejante basura de un juego tan importante como "Spiderman". El control me parece muy raro, algunos movimientos no tienen nada que ver con cómo se movería de verdad un hombre con poderes de araña, y para colmo, se parece a la película (que ya es bastante mala). Lo único que se salva es el doblaje, y encima sólo lo tiene la versión de PlayStation 2...

VALORACIÓN: 35

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

GT CONCEPT

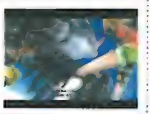
¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 — Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
Posición anterior: 5 · Meses en lista: 7
El veterano de los veteranos, nuestro querido Link, está otra vez a la cabeza de los favoritos de nuestros lectores.

2 — Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 1 · Meses en lista: 3



La saga rolera más carismática del mundillo consolero tiene en su última versión para PS2 su mejor capítulo.

3 — Final Fantasy VII — PLAYSTATION
Posición anterior: 3 · Meses en lista: 6
Como el buen vino, esta entrega sigue revalorizándose con el tiempo. Y es que Cloud... es mucho Cloud.

4 — Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 2 · Meses en lista: 6
Raiden podrá ser todo lo "eso" que queráis, pero sus aventuras en PS2 son como para flipar en colores.

5 — Gran Turismo 3 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 7 · Meses en lista: 2
Aunque el género de los rallies ya es su gran rival, el mejor juego de coches aún tiene el lugar principal.

6 — Final Fantasy VIII — PLAYSTATION
Posición anterior: 6 · Meses en lista: 7
No hay dos sin tres, por eso en la lista de favoritos no puede haber sólo dos «Final»... Aquí tenéis el tercero.

7 — Pro Evolution Soccer — PLAYSTATION 2
Posición anterior: - · Meses en lista: 1





No hay nada como el verano para salir a la calle a echar un partidillo. Y si hace calor, a jugar al «Pro» en casa.

8 — Star Wars Rogue Leader — GAMECUBE
Posición anterior: - · Meses en lista: 1
Para "Fuerza", la que está haciendo este mega shooter en la consola de Nintendo. Un gran juego de Star Wars.

9 — Metal Gear Solid — PLAYSTATION
Posición anterior: 4 · Meses en lista: 3
Con diazepam o sin él, a Solid Snake no le tiembla todavía el pulso para mantener firme su posición en la lista.

10 — Super Smash Bros. Melee — GAMECUBE
Posición anterior: 8 · Meses en lista: 3



En la parte baja de nuestra lista se dan de tortas... Para lo cual no hay nada mejor que jugar con este título.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Resident Evil (GC)		Project Zero (PS2)	
HC	Sin duda alguna, es el mejor «Resident Evil» nunca visto.	92	Suena un poco raro, pero a los 5 minutos ya estaréis temblando.	87
GamePro	Te hará pasar noches de terror, que no olvidarás fácilmente.	9	Da el suficiente miedo como para olvidar sus aburridos combates.	7
IGN.com	Tiene la mejor ambientación que hemos visto nunca.	90	Un survival bastante innovador y con un estilo muy terrorífico	79
EGM	Sus nuevos gráficos lo hacen el más terrorífico de toda la saga	92	El juego resulta muy emocionante, y más en su brutal segunda mitad.	72

•HC: Revista Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON "ESTRELLAS" MUY FAMOSAS



PS2



XBOX

2 BUFFY
Cazar vampiros también puede ser una tarea muy sexy, ¿eh Sarah Michelle?



PS2

3 V.I.P.
Pamela no necesita ninguna presentación... ¡ella siempre lleva "la delantera" en eso!

PS

4 SPICE GIRLS
Aunque hayan desaparecido del escenario, estas chicas siguen siendo "picantes"



GC

5 SUPER MARIO SUNSHINE
No pongáis esa cara, hemos puesto aquí a Mario porque también tiene estrella, ¿no?



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO



PSONE

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2002	79

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor U.	88
3 Delta Force	84

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK (NUEVO)	86

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

CAPCOM VS SNK 2000 PRO

Este genial juego de lucha en 2D se ha hecho un hueco entre los grandes títulos en 3D del catálogo de PSone. Tiene luchadores para aburrir, un sistema de combate con super adictivo y sus opciones garantizan cientos de horas de juego. ¿Se puede pedir más?



DREAMCAST

Fútbol	Puntuación
1 WWS Euro Edition	87
2 Virtua Striker 2	72
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Shenmue 2	96
2 R.E. Code: Veronica	96
3 Alone in the Dark IV	92

Varios	Puntuación
1 ChuChu Rocket!	92
2 Samba de Amigo	87
3 Rez	75

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake III	90
2 Unreal Tournament	86
3 No disponible	--

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur	97
2 Dead or Alive 2	94
3 Marvel vs Capcom 2	91

Acción	Puntuación
1 Head Hunter	92
2 Jet Set Radio	89
3 Crazy Taxi 2	82

Plataformas	Puntuación
1 Sonic Adventure 2	96
2 Sonic Adventure	95
3 Rayman 2	92

Estrategia	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Phantasy Star O. v2	90
2 Grandia II	94
3 Skies of Arcadia	90

Velocidad	Puntuación
1 Metropolis Street Racer	94
2 F-1 Racing Champ.	89
3 Vanishing Point	88

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis 2k2	96
2 NBA 2k2	91
3 Virtua Athlete	81

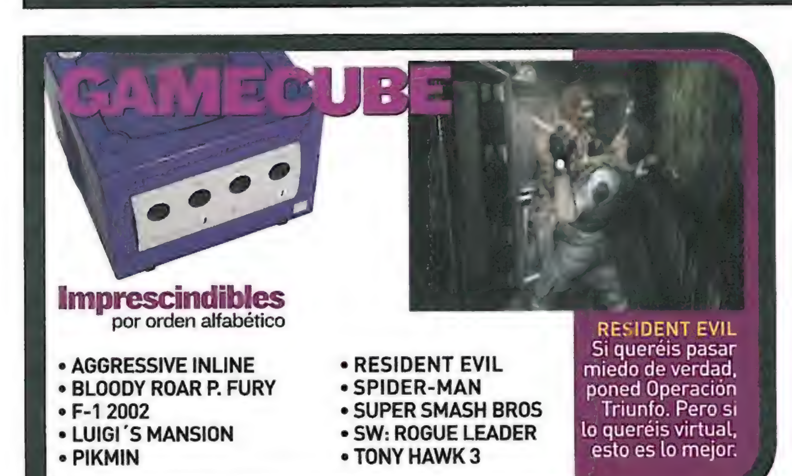
Imprescindibles
por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

El juego del mes

HEAD HUNTER

Ahora que las aventuras están más de moda que nunca, no conviene olvidar a este juego, que sorprendió en su momento por la enorme diversidad de situaciones que ofrecía: momentos de acción, espionaje, infiltración, fases de velocidad a lomos de una moto... ¡hasta teníamos entrenamientos virtuales en plan «Metal Gear»!



GAMECUBE

Imprescindibles
por orden alfabético

- AGGRESSIVE INLINE
- BLOODY ROAR P. FURY
- F-1 2002
- LUIGI´S MANSION
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL
- SPIDER-MAN
- SUPER SMASH BROS
- SW: ROGUE LEADER
- TONY HAWK 3

RESIDENT EVIL
Si queréis pasar miedo de verdad, poned Operación Triunfo. Pero si lo queréis virtual, esto es lo mejor.



XBOX

Imprescindibles
por orden alfabético

- AGGRESSIVE INLINE
- COMMANDOS 2
- DEAD OR ALIVE 3
- F1 2002
- HALO
- JET SET R. FUTURE
- PROJECT GOTHAM
- SPIDER-MAN
- WRECKLESS
- NO DISPONIBLE

Vete comprando unos buenos patines, porque con este juego te vas a aficionar.



PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	91
2 FIFA 2002	90
3 Esto es Fútbol 2002	90

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	96
3 RE Code Veronica X	93

Varios	Puntuación
1 Aggressive Inline Skat.	90
2 Tony Hawk 3	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 M. of Honor Frontline	90
2 Half Life	90
3 007 Agente en fuego...	83

Lucha	Puntuación
1 Virtua Fighter 4	91
2 Tekken Tag Tournament	87
3 Dead or Alive 2	85

Acción	Puntuación
1 GTA 3	93
2 Max Payne	89
3 Stuntman	85

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	93
2 Crash Bandicoot	80
3 Rayman Revolution	80

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Dropship	82
3 Age of Empires II	72

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	97
2 Grandia III	83
3 Shadow Hearts	80

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	99
2 F1 2002	90
3 V-Rally 3	87

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2002	87
2 KO Kings 2001	80
3 NBA Street	81

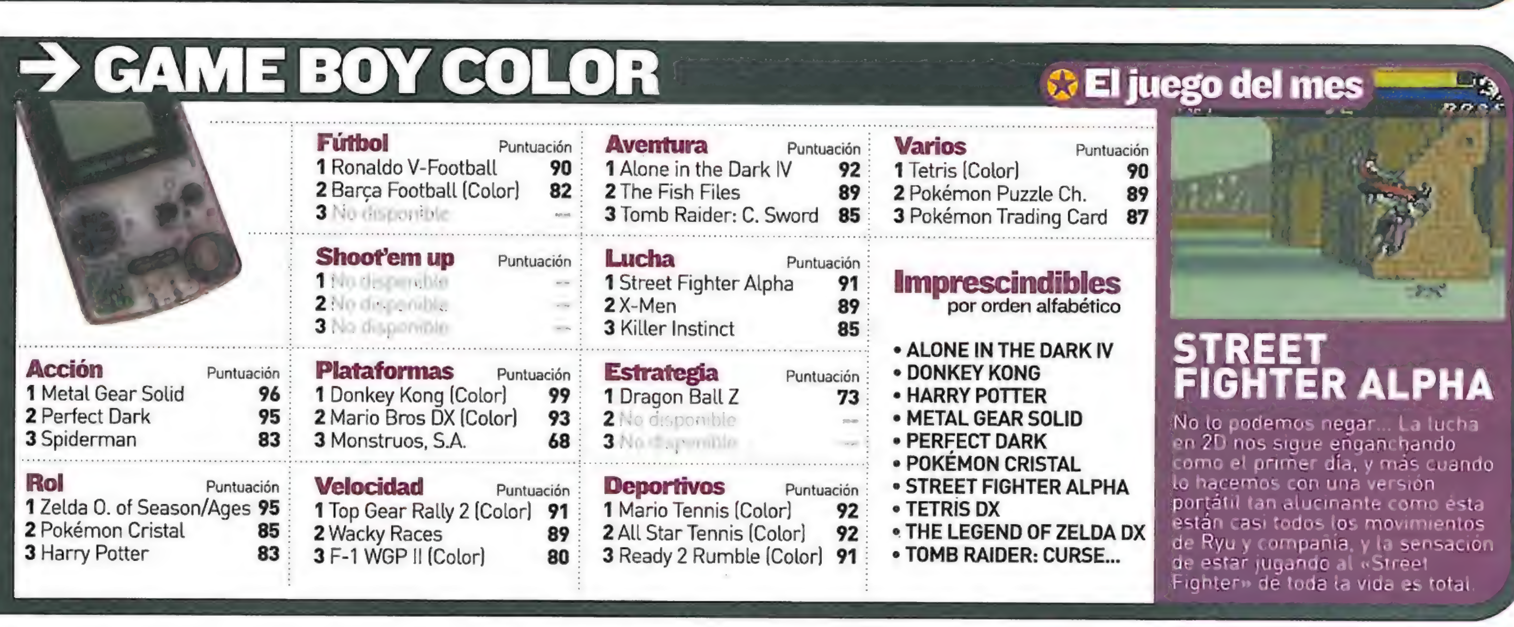
Imprescindibles
por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- JAK & DAXTER
- MEDAL OF HONOR: FR.
- METAL GEAR SOLID 2
- PRO EVOL. SOCCER
- RE CODE: VERONICA X
- VIRTUA FIGHTER 4

El juego del mes

COMMANDOS 2

Si se te da bien eso de bucear, infiltrarte en bases enemigas, disparar a todo lo que se menea, o te gustan mucho los huesos de ternera, seguro que te molará formar parte de este grupo de soldados que protagonizan el mejor juego de estrategia que hemos visto en los últimos años. ¡Es la II Guerra Mundial en PS2!



GAME BOY COLOR

Fútbol	Puntuación
1 Ronaldo V-Football	90
2 Barça Football (Color)	82
3 No disponible	—

Aventura	Puntuación
1 Alone in the Dark IV	92
2 The Fish Files	89
3 Tomb Raider: C. Sword	85

Varios	Puntuación
1 Tetris (Color)	90
2 Pokémon Puzzle Ch.	89
3 Pokémon Trading Card	87

Shoot'em up	Puntuación
1 No disponible	—
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Lucha	Puntuación
1 Street Fighter Alpha	91
2 X-Men	89
3 Killer Instinct	85

Acción	Puntuación
1 Metal Gear Solid	96
2 Perfect Dark	95
3 Spiderman	83

Plataformas	Puntuación
1 Donkey Kong (Color)	99
2 Mario Bros DX (Color)	93
3 Monstruos, S.A.	68

Estrategia	Puntuación
1 Dragon Ball Z	73
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Rol	Puntuación
1 Zelda O. of Season/Ages	95
2 Pokémon Cristal	85
3 Harry Potter	83

Velocidad	Puntuación
1 Top Gear Rally 2 (Color)	91
2 Wacky Races	89
3 F-1 WGP II (Color)	80

Deportivos	Puntuación
1 Mario Tennis (Color)	92
2 All Star Tennis (Color)	92
3 Ready 2 Rumble (Color)	91

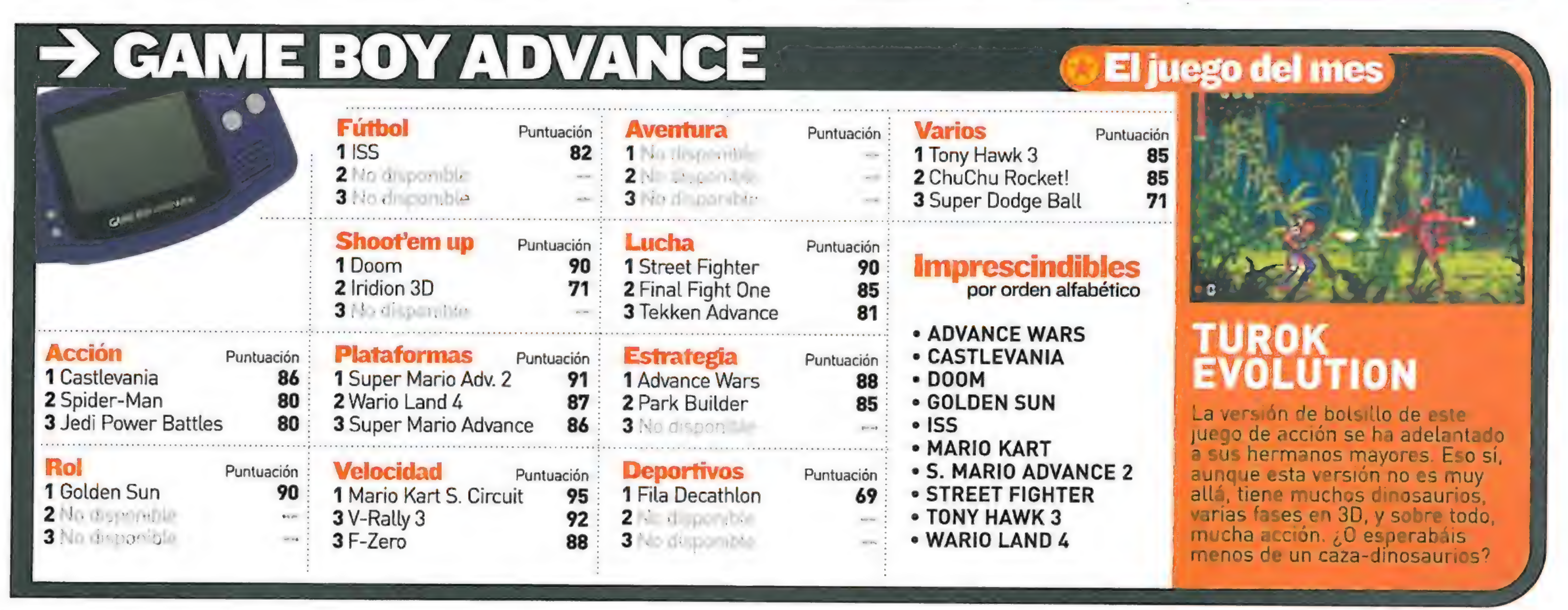
Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

El juego del mes

STREET FIGHTER ALPHA

No lo podemos negar... La lucha en 2D nos sigue enganchando como el primer día, y más cuando lo hacemos con una versión portátil tan alucinante como ésta. Están casi todos los movimientos de Ryu y compañía, y la sensación de estar jugando al «Street Fighter» de toda la vida es total.



GAME BOY ADVANCE

Fútbol	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Aventura	Puntuación
1 No disponible	—
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Iridion 3D	71
3 No disponible	—

Lucha	Puntuación
1 Street Fighter	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	81

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Spider-Man	80
3 Jedi Power Battles	80

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Wario Land 4	87
3 Super Mario Advance	86

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	—

Rol	Puntuación
1 Golden Sun	90
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos	Puntuación
1 Fila Decathlon	69
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- ISS
- MARIO KART
- S. MARIO ADVANCE 2
- STREET FIGHTER
- TONY HAWK 3
- WARIO LAND 4

El juego del mes

TUROK EVOLUTION

La versión de bolsillo de este juego de acción se ha adelantado a sus hermanos mayores. Eso sí, aunque esta versión no es muy allá, tiene muchos dinosaurios, varias fases en 3D, y sobre todo, mucha acción. ¿O esperabáis menos de un caza-dinosaurios?

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA



PS2 también es portátil

- Nombre: PS2 LCD SCREEN
- Compañía: MundoAsia
- Consola: PS2
- Precio: 288,45 € (47.995 ptas.)

Ahora también podemos jugar con nuestra PS2 en cualquier parte, gracias a esta pantalla de cristal líquido de 7" que se coloca sobre la consola y funciona con una toma de corriente o enchufada al mechero del coche. Esta pantalla incluye controles de brillo y contraste, y dos altavoces estéreo que ofrecen una gran calidad de sonido. ¡Y encima se pliega sobra la consola para transportarla!

- Valoración: ★★

El hombre araña en tu consola

- Nombre: SPIDER-PAD
- Compañía: Herederos de Nostromo
- Consola: PS2
- Precio: No disponible

La "spidermanía" también llega a las consolas. Acaba de ponerse a la venta un nuevo mando para PS2 que, además de funciones turbo y cámara lenta, tiene un espectacular diseño al estilo de los cómics de "Ultimate Spider-Man". Este pad, que encantará los fans del trepamuros, cuenta con 8 botones analógicos, y además es compatible con PSone.

- Valoración: ★★





PS2 a máxima definición

- Nombre: CABLE HDTV
- Compañía: Sony
- Consola: PS2
- Precio: 21 € (3.494 ptas.)

Gracias a un baño de oro y a la construcción sin oxígeno, este cable permite aprovechar la funciones "progressive scan" de las teles más modernas. Eso sí, sólo es compatible con juegos que vengan preparados, como «Tekken 4».

- Valoración: ★★★

Más memoria para GC

- Nombre: GAMECUBE Memory Card 8M
- Compañía: Project Design
- Consola: GameCube
- Precio: No disponible

Esta memory card tiene 8MB de capacidad, es decir, que puede guardar el doble que la tarjeta oficial. Y además, para mayor seguridad, los datos se almacenan sin comprimir. Si os mola, sabed que ya está disponible en Hypnosys.

- Valoración: ★★★

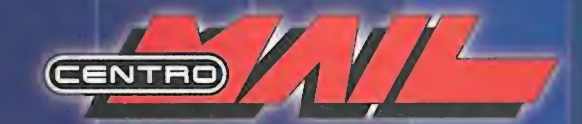


NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS



	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	GUN CON 2 La pistola oficial 32,99 € (5.489 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	PELIKAN CARD El doble de megas 60,04 € (9.990 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	VORTEX El mando más cómodo y fiable N.D.	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)



Expertos en videojuegos



CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA 199

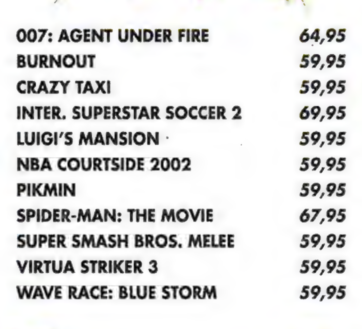


SONIC ADVENTURE 2 ~~59,95~~ 54,95



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ~~67,95~~ 62,95

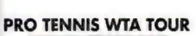




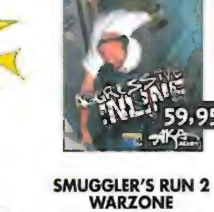
007: AGENT UNDER FIRE	64,95
BURNOUT	59,95
CRAZY TAXI	59,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER 2	69,95
LUIGI'S MANSION	59,95
NBA COURTSIDE 2002	59,95
PIKMIN	59,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	67,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	59,95
VIRTUA STRIKER 3	59,95
WAVE RACE: BLUE STORM	59,95







AGGRESSIVE INLINE 59,95



CAPCOM vs SNK 2 EO 64,95



PRO TENNIS WTA TOUR 64,95



RESIDENT EVIL 64,95



SMUGGLER'S RUN 2 WARZONE 62,95

TOP GUN 64,95



SSX TRICKY	septiembre
DISNEY'S MAGICAL MIRROR	octubre
DOSHIN THE GIANT	octubre
NHL 2003	octubre
LARGO WINCH	octubre
C. BANDICOOT: W. OF CORTEX	octubre
BARBARIAN	octubre
TETRIS WORLD	octubre
RALLY CHAMPIONSHIP	octubre
TIME SPPLITERS 2	octubre

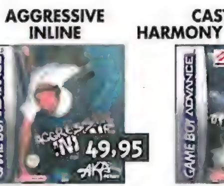








GAME BOY ADVANCE
MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA
99,90



AGGRESSIVE INLINE 49,95





CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE 44,95





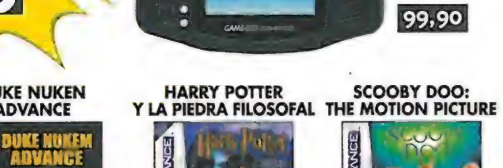
COMIX ZONE 39,95





DUKE NUKEN ADVANCE cons.

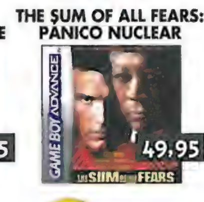




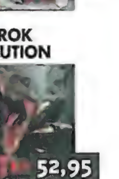
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL 49,95



SCOOBY DOO: THE MOTION PICTURE 49,95



THE SUM OF ALL FEARS: PANICO NUCLEAR 49,95





TUROK EVOLUTION 52,95





ECKS vs SERVER 24,95



DEXTER'S LABORATORY 24,95

RAYMAN ADVENTURE 39,95



INSPECTOR GADGET 29,95



KAO THE KANGAROO 29,95



SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL 29,95



ZOOCUBE	septiembre
WIZARDRY	octubre
MOTO RACER	octubre
ISLAND EXTREME	octubre
SSX TRICKY	octubre
M. OF HONOR UNDERGROUND	octubre
MATT HOFFMAN PRO BMX	octubre
SMUGGLER'S RUN	octubre
BOULDER DASH	octubre



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en informática



Juego (PlayStation 2)	Precio
AGGRESSIVE INLINE	59,95
BRITNEY'S DANCE BEAT	49,95
CONFLICT DESERT STORM	59,95
DINO STALKER	cons.
DNA: DARK NATIVE APOSTLE	59,95
DRAKAN: THE ANCIENT GATES	59,95
ENDGAME	59,95
F1 2002	64,95
FIRE BLADE	59,95
FOOTBALL MANIA	49,95
GIANT: CITIZEN KABUTO	59,95
GITAROO MAN	64,95
GUM BALL 3000	59,95
HORMIGAZ EXTREME RACING	59,95
LARGO WINCH	59,95
MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE	44,95
MYST III: EXILE	59,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT	64,95
PRISONER OF WAR	64,95
PRO TENNIS WTA TOUR	59,95
SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS	49,95
SHADOW HEARTS	59,95
SLAM TENNIS	44,95
SMASH COURT TENNIS	59,95
SOLDIER OF FORTUNE: GOLD	64,95
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	64,95
SUPER BUST-A-MOVE AGAIN	59,95
SUPER TRUCKS	59,95
TEKKEN 4	cons.
THE OPERATIVE: NO ONES LIVES FOREVER	59,95
THE THING	59,95
TUREK EVOLUTION	64,95
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	59,95
VAMPIRE NIGHT	59,95



SOFTWARE

FINAL FANTASY X	64,95
GT CONC.: 2002 TOKYO-GENEVA	39,95
GTA III	62,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER 2	59,95
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	64,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
TOUR DE FRANCE	59,95
V-RALLY 3	57,95

ACCESORIOS

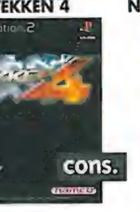
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95











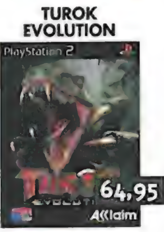




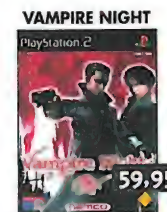












Producto	Precio
CONSOLA PS One	89,95
PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS	109,95
PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	119,95

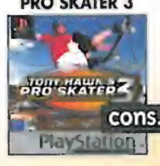


Juego (PlayStation)	Precio
DELTA FORCE URBAN WARFARE	34,95
DIGIMON DIGITAL CARD	14,95
DIGIMON RUMBLE ARENA	29,95
DRANGON Z: ULTIMATE BATTLE 22	29,95
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	29,95
FORMULA ONE ARCADE	29,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	44,95
LARGO WINCH	29,95
LILO & STITCH: TROUBLE IN PARADISE	29,95
STUART LITTLE 2	29,95
SYPHON FILTER 3	cons.
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	cons.









¡resérvalos ya!

CAPCOM vs SNK PRO	septiembre
FORMULA ONE 2001 PLAT.	septiembre
ATLANTIS PLATINUM	septiembre
SPIDER-MAN 2: E. ELECTRO PLAT.	octubre
SPEC OPS AIRBURN DIVISION	octubre
KLONOA BEACH VOLLEY	octubre
METAL SLUG	octubre
HELLBOY	octubre

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre

pedidos por internet **www.centromail.es**



Expertos en informática



007: AGENT UNDER FIRE	69,95
BLOOD OMEN 2	69,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
GUN METAL	69,95
HALO	69,95
HUNTER: THE RECKONING	69,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER	69,95
MAX PAYNE	69,95
MOTO GP	67,95
PROJECT GOTHAM RACING	59,95
RALLISPORT CHALLENGE	59,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	72,95
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	69,95

CABLE ADAPTADOR RF MICROSOFT



C. PAD INTERACT POWERPAD



C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE



CONTROLLER MICROSOFT






XBOX + PROJECT GOTHAM RACING

CONSOLA XBOX 299,00

DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT — NUEVO PRECIO — 29,95

JOYSTICK LOGIC 3 ARCADE STICK — 49,95

MEMORY UNIT MICROSOFT — NUEVO PRECIO — 39,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA — 79,95





AGGRESSIVE INLINE — 64,95

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON — 59,95

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER — 69,95

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — 59,95

BURNOUT — ~~64,95~~ 59,95

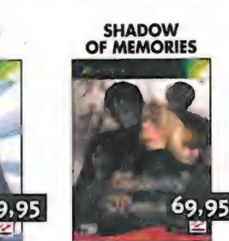
GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4



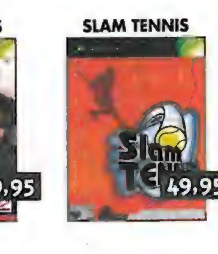
PRO TENNIS WTA TOUR



SHADOW OF MEMORIES



SLAM TENNIS



SSX TRICKY



TUROK EVOLUTION





COLIN McRAE 3	octubre
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	octubre
LOTUS CHALENGE	octubre
CRAZY TAXI	octubre
CONFLICT DESERT STORM	octubre
HITMAN 2	octubre
LARGO WINCH	octubre
MYST: III EXILE	octubre
NHL 2003	octubre
BARBARIAN	octubre
LOONS	octubre



AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING



BLOOD WAKE — 49,95



DEAD OR ALIVE 3



ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE





Super Liquidación

SUPERPACK DREAMCAST DREAMCAST + 2 CONTROLLER + KEYBOARD (TECLADO) + VOLANTE RACE CONTROLLER + 4 JUEGOS (CONSULTAR)



CONSOLA DREAMCAST 89,95

KEYBOARD (TECLADO)



DINO CRISIS



SONIC ADVENTURE



VANISHING POINT — 39,95 — 17,95

	ANTES	AHORA
BUGGY HEAT	53,95	17,95
DUCATI WORLD	39,95	17,95
ESPN INTER. TRACK & FIELD	51,95	17,95
FERRARI 355 CHALLENGE	53,95	24,95
FIGHTING VIPERS 2	29,95	17,95
GIGAWING	53,95	17,95
METROPOLIS STREET RACER	29,95	19,95
MONACO G. P. RACING SIMULATION 2	53,95	17,95
NHL 2K	53,95	17,95
RED DOG	24,95	17,95
RESIDENT EVIL 3	22,95	19,95
SILENT SCOPE	29,95	19,95
THE GRINCH	51,95	19,95
VIRTUA ATHLETE 2K	53,95	17,95

...Y MUCHOS JUEGOS MÁS. ¡¡EXISTENCIAS LIMITADAS!!

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones validas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre

pedidos por internet www.centromail.es

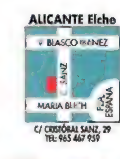


Informática y videojuegos

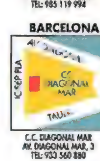













A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 15 TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VIA, LOCAL B-12 AV. GRAN VIA, s/n TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 14 TEL: 950 260 643

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12 C/ FDEZ. LADREDA, s/n TEL: 985 119 994

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. J. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BALEARES Palma M. — C/ BOLSERIA, 10 TEL: 971 727 663

BALEARES Ibiza — C/ VIA PUNICA, 5 TEL: 971 399 101

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10 TEL: 971 882 140

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n TEL: 933 608 174

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR AV. DIAGONAL MAR, 3 TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME, s/n TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12 C/ Alvar Aalto, s/n TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARO PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A Av. J. M. Martorell, s/n TEL: 957 468 076

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MUGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. 7 PALMAS Avda. FELO MONZÓN, s/n TEL: 928 419 948

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 AUTOVIA GC-1, SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, s/n TEL: 917 758 182

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 TEL: 916 530 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HUMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5 TEL: 917 990 16

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 Av. Juan Carlos I, 46 TEL: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6 ESTACIÓN DE RENFE 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMON Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 2

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, s/n TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 22 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBAÑEZ, 4 TEL./FAX: 961 566 665

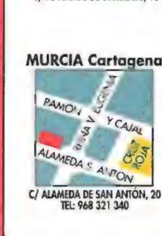
VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ CADIZ, 14 TEL: 976 218 271

NUEVAS TIENDAS

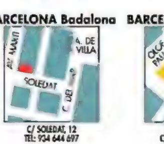




ALICANTE — C.C. PUERTA DE ALICANTE LOCAL B. 48

ALICANTE Torrevieja — C/ FOTOGRAFOS DARBLADE, 13

MURCIA Cartagena — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20 TEL: 968 321 340









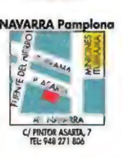


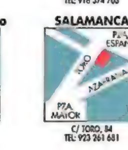










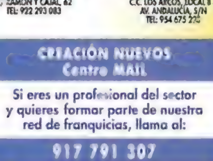












CREACIÓN NUEVOS Centro MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tf. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-09-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 € Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

PLAYSTATION 2

Agressive Inline

■ CÓDIGOS
Entra en la pantalla de trucos e introduce los siguientes códigos, que pueden ser passwords o bien combinaciones de botones.



TRUCO
CÓDIGO
Código maestro
P, L , Z, D, O, M, E
Varias ventajas
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←,→, B, A, B, A
Personajes extra
↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←,↓, →, →, →
Todas las llaves
S, K, E , L, E, T, O, N
Inmortal
K, H , U, F, U
Baja gravedad
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←,→, A, B, A, B, S
Súper Giro
←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →,←, →, ↑
Manuals perfectos
Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P
"Grinds" perfectos
B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F

■ PERSONAJES EXTRA
Cumple los retos normales y escondidos de un nivel para desbloquear a un nuevo personaje de bonificación.
- **Movie Lot:** The Bride
- **Civic Center:** Goddess
- **Industrial:** Junkie
- **Boardwalk:** Captain
- **Cannery:** Diver
- **Airfield:** Bombshell
- **Museum:** Mummy

■ ULTRA PATINES
Completa todos los niveles con un 100%. Conseguirás los ultra patines, que mejorarán todos tus atributos. No, ese no, ¡listillo!

All-Star Baseball 2003

■ MENÚ DE TRUCOS
Presiona L1 en la pantalla de selección de controlador para activar



los trucos que hayan sido comprados. Sí, muchacho, en "yanquilandia", hay que pagar incluso para tener un truco nuevo.

■ UNIFORMES ALTERNATIVOS
¿Tu equipación está pasada de moda? "No problemo". Pulsa L2 + R2 en la selección de equipo para obtener nuevos jerseys.

■ CAMPO DE FÚTBOL
Presiona L1, R1 y ▲ en la pantalla de selección de equipo dentro del modo Exhibición, y el estadio se convertirá en un campo de fútbol.

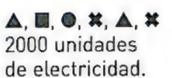
■ BURLARTE DE LOS RIVALES
Haz un "home run" y, después de la repetición, cuando estés corriendo la tercera base, pulsa L1 o R1. Verás lo "puñetero" que es tu jugador.

Army Men: RTS



■ COMBINACIONES QUE DAN GUERRA
En mitad de una partida, mantén presionado R2 e introduce las siguientes combinaciones para activar los trucos correspondientes. Oirás un sonidillo de confirmación.

COMBINACIÓN
TRUCO
■, ■, ✖, ▲, ✖, ■
Súper soldados.
▲, ▲, ✖, ■, ▲, ▲
Súper soldados enemigos.



▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖
2000 unidades de electricidad.
▲, ●, ■, ✖, ▲, ■
5000 unidades de plástico.
●, ■, ●, ■, ▲, ▲
Paratroopers.
■, ■, ■, ▲, ●, ✖
Recursos extra.
■, ▲, ■, ■, ✖, ●
El equipo verde es azul (sí, eso es todo, qué exigentes sois).
■, ▲, ←, ←, ▲, ■
Matar a tus soldados.

Deus Ex: The Conspiracy

■ MODO CHEAT
Entra en la pantalla de imágenes, notas y objetivos. Pulsa L2, R2, L1, R1, Start, Start y Start. Aparecerá un nuevo apartado con nuevas opciones, como "modo Dios", todas las opciones, todas las armas, todas las habilidades... Vamos, como un cacharro de Teletienda. ¡Tiene de todo! Algunas opciones tendrán que ser reactivadas tras entrar en un área nueva.

Ecco The Dolphin

■ UN PARTIDITO
Ve al nivel Powers Of Levitation y busca la sala donde está el clan General. Nada hasta el muro que se mueve. En el suelo, cerca de una de las luces naranjas hay un balón de fútbol (¿?). Cógelo y ve a la pantalla de selección de nivel. Tendrás disponible una opción para el "Dolphin Soccer", un minijuego. ¿Fichará alguien de nuestra liga a Ecco?



■ NIVELES DE BONIFICACIÓN
Completa el juego en la dificultad alta. Podrás acceder a dos niveles de bonificación en dos dimensiones. ¡Como en los viejos tiempos!

Grandia 2

■ JUEGO ALTERNATIVO
Pásate el juego una vez y vuelve a jugar. Aparecerán nuevos ítems en varias localizaciones. ¿Qué esperabas? ¿Una tele en color acaso?

■ BOOK OF WAR
¿Ya has jugado al Walnut game con los carro? Parece un poco inútil, ¿no? Pues ten un poco de paciencia y gana en él seis veces. Al volver al juego, te darán el Book of War. Aaaah, ahora son muy simpáticos, claro...

■ EL ESCENARIO ESPECIAL
Una vez que Roan se una a tu grupo por segunda vez (ya convertido en rey y todo), deja Cyrum Kingdom y ve a Raul Hills. Habrá un escenario nuevo. Entra y ve a las ruinas de Raul Hills 1. Una vez allí te encontrarás con unos demonios. Son muy chungos de matar (prueba con el hielo, parece que funciona mejor). En estas ruinas encontrarás armaduras, ítems que duplican tu SP, tu EXP y uno que te da 1000 monedas mágicas. También podrás encontrar el Fairy Egg en la columna más alta.

Manager de Liga 2002

■ NOMBRES CON ESTRELLA
Está claro que algunos nombres triunfan más que otros. Si te llamas Leonardo, tienes muchas posibilidades de ser famoso, si te llamas Octavio puedes ser futurólogo y, si te pones estos nombres en el juego, podría ocurrir que tengas ventajitas...
- **MINTED** Más dinero.
- **NO BRAINER** Auto-selección de táctica.
- **AWESOME** 90% de habilidad.
- **HYPERACTIVE** Correr rápido.
- **RUN OF FORM** Ganar todos los juegos.
- **FANTASY** Comprar cualquier jugador.
- **QUICK DRY** Construcción rápida del estadio.
- **HEALING HANDS** Curación rápida.
- **MUST BE BLIND** Árbitro... esto, poco riguroso (je, je).
- **SUN BURN** Siempre soleado (¡qué bonito!).



Medal of Honor: Frontline

■ COMBINACIONES
Pausa la partida y pulsa las siguientes combinaciones. Después volverás automáticamente a retomar el juego.
- SECUENCIA
  ■, L1, ●, R1, ▲, L1, Select, R1
  TRUCO: Invencible
- SECUENCIA
  ●, L2, ■, L1, Select, L2, ▲, Select
  TRUCO: Munición Ilimitada (¡eeh! no te confíes, que también afecta a los enemigos)
- SECUENCIA
  ●, Select, R2, R2, R1, R1, L1, R1
  TRUCO: Escudo antibalas

■ LA MAQUINA ENIGMA
Esa maquinilla tan curiosa esconde un montón de trucos.

RAYMAN M



■ CÓDIGOS ESPECIALES
Introduce estos códigos como tu nombre, y luego pulsa L2 + ● + ■ para confirmar. Oirás un sonidillo que te avisará muy educadamente de que lo has hecho como es debido.
- **PUPPETS:** Todos los personajes.
- **ALLRAYMANM:** Todos los niveles.
- **ALLTRIBES:** Todos los niveles de carrera.
- **CARNIVAL:** Todos los skins.
- **OLDTV:** Pantalla "a la antigua".

ENVÍA TUS TRUCOS
Manda o solicita trucos escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com



Escribe en ella los siguientes códigos, y unas lucecillas verdes te avisarán de que has activado un truco (primero ponemos el código y luego el truco que activa cada uno):
DAWOIKS
Código Maestro.
WHATYOUGET
Bala de plata.
BOING
Granada que rebota.
LONGSHOT
Ahora todas las armas tienen zoom.
BULLETZAP
Las balas no te afectan (sí, como a Superman).
ORANGUTAN
Misión 2.
BABOON
Misión 3.
CHIMPNZEE
Misión 4.
LEMUR
Misión 5.
GORILLA
Misión 6.
MONKEY
Cumplir la misión actual con una Estrella de Oro.
TIMEWARP
Completar la misión anterior con una Estrella de Oro.
URTHEMAN
Los Nazis te matan de un tiro (pues vaya...).
TPDOMOHTON
Tus balas se convierten en torpedos (¡jarl!).
GLASSJAW
Los Nazis sólo mueren de un tiro en la cabeza.
WHERERU
Enemigos invisibles
HABRDASHR
Los personajes tienen objetos raros en la cabeza
BACKSTAGEO
Secuencia "Making of D-Day"
BACKSTAGER
Secuencia "Making of Needle in a Hay Stack"
BACKSTAGEF
Secuencia "Making of Several Bridges Too Far"
BACKSTAGES
Secuencia "Making of The Horten´s Nest"
BACKSTAGET
Secuencia "Making of Storm in the Port"
BACKSTAGEI
Secuencia "Making of Ralling Thunder"
MAGGOTAHOY
Secuencia "Paintball"

Men in Black 2: Alien Escape

INVENCIBLE
En la pantalla de "Press Start", pulsa →, ✖, **R1**,



▲, ↑, **L2**, ✖, ←, **L1**, ●, ✖, **R2**. La pantalla hará un flash para indicarte que has introducido bien el truco (pero tranqui, que no perderás la memoria).
TODAS LAS ARMAS
Presiona ↑, ↓, ✖, ■, **R1**, ▲, ▲, ←, ●, **L1**, **L1**, derecha en la pantalla de "Press Start". Una vez más, la pantalla "flasheará" de lo lindo.

Mister Moskeeto



MADRE MOSQUITO
Mantén pulsado **L1** y presiona ↑, →, ←, ↓, ■, ■, **R1**, **R1** y **R1**, todo ello en la pantalla de selección de personaje. Un sonidillo te informará de que lo has hecho bien.
PADRE MOSQUITO
Ahora tendremos la parejita. Introduce el truco anterior. Luego, ve otra vez a la pantalla de selección de personaje, mantén presionado **L2** y pulsa ↑, →, ←, ↓, ■, ■, **R2**, **R2**, y **R2**.
MINIJUEGO
Mi díptero amigo, aquí tienes un truco del almendruco para poder jugar con un amiguete. Ten pulsados al mismo tiempo **Start + Select** en el mando dos después de encender la consola. Presiona ■ para avanzar, ✖ para saltar y ▲ cuando el medidor energético esté a tope para hacer un super ataque bien molón.
AÑO DOS
Rellena los dieciséis Tanques Ex que hay para desbloquear el Año Dos. ¿Quién dijo que un mosquito vivía poco?
TRAJE ESPECIAL
Desbloquea todos los colores que hay para tu traje en cada nivel y así conseguirás una "vestimenta" de lo más chachi.

Moto GP 2

MODO LEYENDAS
Abre los retos que van del 62 al 66, ambos inclusive. El nuevo reto, el 67, será el modo Leyendas. A ver si puedes con él...

Mundial FIFA 2002

EQUIPOS COMPLETOS
¡Pues sí, Manolo! ¡El jugador se acerca peligrosssamente al área rival! Parece que tiene unos trucos para nuevas selecciones continentales. ¡Va a usarlos! ¡Sobre barro, horquilla cerrada derecha! Ah, no, eso es de otro deporte...
- **América**
Gana la Copa del Mundo con un equipo americano.
- **Europa**
Gana la Copa del Mundo con un equipo europeo.
- **Asia**
Gana la Copa del Mundo con un equipo asiático,
- **África**
Adivínalo...
- **Mundial**
Desbloquea las cuatro selecciones continentales.

Prisoner of War

CONSEJILLOS DE SUPERVIVENCIA
Nuestro amigo Lewis lo tiene chungo. En los campos de concentración se pasa mal: no te hacen la cama cuando te levantas, no hay tele por satélite, te cuentan la vida privada de Yola Berrocal... Como todo eso ha llegado a herirnos la sensibilidad, aquí os damos unas estrategias para salir vivos de esta aventura:
- Presiona el botón B para caminar más lentamente cuando intentes infiltrarte entre los guardias. Por supuesto, no golpees ningún objeto mientras estés haciendo esto.
- Siempre que puedas, consigue bebidas alcohólicas y cigarros. Con ellos, podrás comprar a algunos guardias y podrás conseguir objetos y servicios por parte de otros prisioneros. Incluso puedes utilizarlos para cambiarlos por el equipamiento que te hayan confiscado previamente.
- Busca pedregales para conseguir rocas. Pulsa X mientras estés en vista en primera persona para lanzar rocas a los guardias que estén distraídos. Ojito, sólo puedes llevar un máximo de quince (es que tantos "loscos" pesan que no veas).
- Aunque lleves un uniforme de Nazi, no pasees tranquilamente por ahí. Los militares que tengan un rango alto pueden darse cuenta de que eres un vil impostor.

Pro Evolution Soccer

JUGADORES DE BONIFICACIÓN
Gana la "Master League" de primera



TRUCOS A LA CARTA

Dark Cloud

Jorge (e-mail)

Hola, os escribo para ver si me podríais decir cuáles son las mejores armas para cada personaje en el juego «Dark Cloud» para PS2 y, ya de paso, algún truquillo. Gracias por adelantado. ¡Ah! Me llamo Jorge.
Pues encantada, Jorge. Las mejores armas son las siguientes: para Toan, la Chronicle 2 (tras derrotar al jefe en el Demon Shaft); para Xiao, el Angel Gear (nivel 5); para Goro, Inferno (nivel 4); para Ruby, Secret Armlet (nivel 5); para Ungaga, Babbel´s spear (nivel 4); por último, para Osmond, Super Nova (nivel 4). No hay truquetes para este juego, socio, salvo el del Demon Shaft: se abre pasándote el juego. Cuando te pida salvar, responde que sí. Ahora, cuando alcances el Dark Haven Castle en una nueva partida, entrarás en esta nueva mazmorra. Ándate con mucho cuidado, porque es bastante más difícil.

Tekken Tag Tournament

Jonathan Samaniego (Bilbao)

¡Aúpa! Soy un chico de Bilbao que os sigue mes a mes, desde hace muchos años. Soy un fan de la saga «Tekken» y tengo una duda: ¿para poder jugar con el Doctor Boskonovitch en el «Tekken Tag Tournament», tengo que hacer 270 puntos en el Tekken Bowl? Por mucho que lo intento, no lo consigo. ¿No hay otro modo de conseguirlo? ¿El «Tekken TT» no tiene otros trucos, aparte de los que disteis de elegir nivel? El «Tekken 2» de PSX tenía trucos muy buenos. Gracias. Jonathan.
¡Qué pasa, moco! El truco del número 132 es correcto: para jugar con Boskonovitch has de batir el récord que haya en el Tekken Bowl. No es nada fácil, pero, que sepamos, no hay otro modo de conseguirlo. Por supuesto que hay más secretos. Por ejemplo, para jugar con un Tetsujin dorado, sal victorioso en 10 combates del modo Versus. Otro secreto es el del modo Galería, que estará disponible cuando tengas a Devil/Angel como personaje manejable (pasándote el modo Arcade 14 veces, si no me falla la memoria). ¡Que los disfrutes!

Jak and Daxter

Juan Gru (Madrid)

Hola, hobbyconsoleros. ¿Qué tal? Enhorabuena por vuestras maravillosas revistas. ¿Me podríais dar trucos para «Final Fantasy X», por favor? ¿Y de «Pro Evolution Soccer» y «Jak and Daxter»?
Estooo... Chaval, hace un par de números que publicamos una guía de «Final Fantasy X», bastante hermosa. ¿No te basta con eso? Anda, toma unos truquillos para las aventuras de Jak. Completa el juego tras conseguir 101 células de poder y asistirás a un final alternativo. Ahí va otro truco más sencillo: presiona L1+X y realizarás un salto con más alcance que el salto doble, que se realiza pulsando X, X.



división y desbloquearás 11 jugadores extra en el modo Freeloan. Repite esto dos veces más y desbloquearás los 33 personajes extra que hay escondidos por ahí.

Shifters

■ POCIONES

En la ciudad que hay detrás de los niveles del castillo, camina por detrás de las casas en vez de ir por la calle, como las personas normales. Encontrarás pociones y hechizos por ahí desperdigados. ¡Qué cochina es la gente, lo deja todo tirado!

■ TUMBAS

Busca el cementerio de la ciudad detrás de las casas en el área dos. Mira en las tumbas y presiona R1. Verás epitafios como "Disco" o "Beloved Game Developers" (quiere decir "a los queridos desarrolladores del juego"). Va por ellos...

Smash Court Pro Tournament

■ RED ACE

Gana el modo Arcade, dentro de la dificultad alta y controlando a un tenista masculino. ¡Ah! y no pierdas nunca. Ahora elige el modo Exhibición y pasa a Rafter en la pantalla de selección de personaje. Accederás a Red Ace.

■ HITOMI YOSHINO

Completa el juego en el modo Arcade, con el nivel de dificultad más alto, sin perder y manejando a un personaje femenino. Elige el modo Exhibición y pasa a Rafter en la pantalla de selección de personaje. ¡Tachaaan!



■ DIFICULTAD DEFINITIVA

Pásate el modo Time Attack en el nivel de dificultad alto. ¡Ahora verás lo que es el "infienno", chaval!

Star Trek: Elite Force

■ COMBINACIONES NADA FUTILES

Pausa la partida y pulsa al mismo tiempo las siguientes series de botones. Luego presiona Start. Ya verás, se te quedarán las orejas de punta, a la moda de Vulcano.

Toda la munición
R1 + R2
Munición ilimitada
L1 + L2 + R1 + R2 + ■
Todas las armas
L1 + L2 + L3 + R1 + R2
Apuntar automáticamente
L1 + L2
Armadura al 100%
L1 + R1
999 de salud
L1 + L2 + R1 + R2
Modo Dios
L1 + L2+ R3 + R1 + R2
Modo "no muerto"
R1 + R2 + R3 + L1 + L2+ L3 + Select

Super Trucks

■ GRAND PRIX HARRY LUOST ARINEN

Ay, qué nombres tan raros ponen. Queda en primera, segunda o tercera posición del Super Trucks Championship (que se abre ganando en la Thunder Cup, que se abre ganando en el Continental Challenge, ¡uf menudo lío!) para conseguir este premio.

Tetris Worlds

■ SUBIR EN EL RANKING

En el modo Historia sólo puedes subir un rango por juego. Una vez que subas el rango (normalmente esto pasa tras alcanzar una meta dentro de los dos minutos por segunda vez), alcanza la cima, mira el cambio de escenario y empieza otra vez para obtener otro rango por la cara.



Virtua Fighter 4

■ POSES DE VICTORIA CLÁSICAS

Usa a un luchador creado por ti para alcanzar el segundo nivel Kyu. Mantén presionados al mismo tiempo los botones de puñetazo + patada +



guardia durante la repetición del combate. Otro modo de hacerlo es usar tu personaje hasta que alcance el rango de Tercer Dan. Ahora ten pulsados puñetazo + patada durante la repetición. ¡Ay, cuántos recuerdos de tiempos pasados, qué "tennura"!

■ MODELOS DEL PRIMER «VF»

Llega con tu personaje al Primer Dan. Luego selecciona ese luchador y ten pulsados puñetazo + patada hasta que empiece el combate. Ups, estos tipos me suenan de algo...

■ ESCENARIO DE DURAL

Utiliza a un luchador creado por ti y consigue el rango Emperor o Great Emperor. Así desbloquearás el escenario del hangar en el modo Versus.

■ FUERA DEL ESCENARIO CON KAGE

Hay escenarios que tienen muros bajos (como el palacio, por ejemplo). Seguro que has pensado "jo, qué rollo, no puedo hacer un fuera del ring, ¿quién podrá ayudarme?". ¡Pues tu revista amiga, por supuesto! Colócate contra el muro y haz la proyección de Kage, que lanza a los rivales en el aire (atrás, puñetazo + guardia). Tu rival volará cual pajarillo fuera del escenario. Este truquete tan apañado también funciona jugando en los escenarios con muros "rompibles".

V-Rally 3

■ MÁS COCHES

Tú tranquilo, que no te vas a quedar sin coches en este juego. Sé un buen conductor y cumple los requisitos que aquí te indicamos para desbloquear más vehículos. Mira todos los que hay:

- **Mitsubishi Lancer Evolution VI:** Selecciona el modo Carrera y gana el campeonato de 1.6L.
- **SEAT Córdoba Repsol:** Completa el juego en modo Challenge.
- **Subaru Impreza 2000:** Tienes que ganar el campeonato 2.0L en el modo Carrera.
- **Toyota Corolla V-Rally:** Consigue un tiempo récord en todos los circuitos (¡fiuuu!).

■ PISTAS AL REVES

El juego tiene cuatro pistas disponibles en cada país, y tienes que superar el récord que hay en cada pista para abrir la siguiente del recorrido. Así, una tras otra, ¿entendido? Vale, pues ahora tienes que desbloquear las cuatro pistas para acceder a las versiones espejo.



Worms Blast

■ PERSONAJES DE BONIFICACIÓN

Completa todos los niveles que hay en el modo Puzzle. Ve al nivel del volcán, en la mitad, para conseguir a Fletcher, Rocky y Superfrog. ¡Tienen mucho peligro!

■ MODOS TORNEO

Juega en el modo Puzzle. A medida que vas completando ciertos niveles (por ejemplo, el llamado Alien Attack), se abrirán nuevas opciones en el modo Torneo. Así, casi sin hacer nada, oye...

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Final Fantasy X

Estimados amigos, tengo el gusto de hacerles algunos comentarios sobre cómo matar fácilmente a Seymour Beta y a la Ente Espectral. Llena la barra del turbo de todos los personajes y eones. El mejor equipo para esta batalla es: Tidus, Yuna y Auron. Usa sus turbos. Con el turbo de Yuna (Invocación+), usa a Bahamut y su "MegaFulgor" nada más sacarle, ya que Seymour usará su "Golpe Misericordioso" y hará desaparecer al eón. Cuando esto suceda, saca a Yojimbo, que tendrás con la barra del turbo llena. Haz lo mismo con Bahamut, nada más sacarle, dale todos los guiles que tengas, y hará su mejor ataque: "Ultraesgrima". Con Yojimbo no sale la indicación "Turbo", pero sí se llena su barra. Yojimbo sólo hace "Ultraesgrima" cuando tiene la barra llena.
Me gustan mucho vuestros reportajes, y en general toda la revista.
Un saludo.

Ignacio Manuel Porras (Madrid)

EL TONTOTRUCO

Gauntlet Dark Legacy

■ CAMEOS

Cuando tengas [illegible] (y veas un cofre del tesoro con calavera y huesos cruza[illegible] [illegible]mos, de la Muerte), permanece cerca de él, pero no lo [illegible]



GAMECUBE

Dark Summit

IR HACIA ATRÁS
Simplemente presiona Z mientras estés en mitad de un salto y harás un nuevo movimiento de lo más estético.

NHL Hitz 2002

MODO CHEAT
Presiona B, Y y X para cambiar los iconos en las cajas uno, dos y tres



respectivamente en la pantalla de comienzo de partido. Ahora ponemos las veces que tienes que cambiar cada caja. Una vez hecho esto, mueve el D-Pad en la dirección que te indicamos.

Jugador super cabezón
3-0-0 ➔
Equipo super cabezón
3-3-0 ⬅
Impactos grandes
2-3-4 ⬇
Sin público
2-1-0 ➔
Tableros de pinball
4-2-3 ➔
Mostrar la velocidad del tiro
1-0-1 ⬆
Pelota de tenis
1-3-2 ⬇
Modo Nieve
1-2-1 ⬅
Modo Lluvia



1-4-1 ⬅
Efecto dominó
0-1-2 ➔
Turbo ilimitado
4-1-3 ➔
El primero con 7 puntos gana
3-2-3 ⬅
Quitar truco anterior
0-1-0 ⬇

Super Monkey Ball

ACABAR LA CARRERA
Durante cualquier Monkey Race en cualquier configuración, pulsa **L + R + A + X + Y** simultáneamente para acabar de un plumazo la carrera actual.

NIVEL DE BONIFICACIÓN
Selecciona cualquier nivel de dificultad y completa todos los niveles normales. A continuación aparecerá un nivel de bonus que empezará durante los créditos. Verás qué fase más surrealista, monín.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

S. Smash Bros Melee

Hola, a todos. Tengo una GameCube y he descubierto un truco para el «Super Smash Bros Melee». El truco es para conseguir buenos récords en el minijuego de lanzar el saco "Home-Run Contest", aunque sólo funciona con Donkey. Lo que debéis hacer es acercaros al saco, darle al botón Z y después al joystick a la derecha. Entonces Donkey se echará el saco a la espalda. Después echad a correr con él a cuestas hacia la derecha, y cuando quede un segundo lo lanzáis (ya sabéis, con el botón A). Deberíais superar los 60 metros fácilmente. Mi récord por ahora es de 65´8 metros.

Juan Riquelme (Murcia)

PLAYSTATION

FIFA 2002

DESBLOQUEAR VENTAJAS

Cumple los siguientes objetivos y, como recompensa, obtendrás muchas ventajas para el juego, que puedes activar en la pantalla de trucos.

- **Cabezones** Gana la Copa de Campeones.
- **Bola loca** Gana el trofeo EFA.
- **Modo "Stay and Play"** Gana los campeonatos europeos.
- **Desvanecimiento** Gana la Copa América.
- **Pelota gigante** Gana la Copa de Oro.
- **Juego crítico** Gana la Copa de Campeones y un título de liga.

Final Fantasy VII

BUSCAR A YUFFIE

Hay una chica que se llama Yufie, y está perdida entre los bosques del mapa. Ella es una ninja que sabe mucho de armas de estilo oriental, y además sabe robar materia. Pero claro, primero hay que enfrentarse a ella. Al vencerla, serás llevado a un mapa donde se puede salvar. Habla primero con ella o se esfumará. Tienes que procurar ser muy diplomático para que se mantenga en tu grupo.



Final Fantasy VIII

CARTAS DE NIVEL 10

Las que tienen este nivel son las que más posibilidades de ganar te van a proporcionar. Aquí te mostramos en que lugares puedes conseguirlas:

Ward: Profesor Odine (laboratorio Esthar).
Selphie: La chica de la fuente del jardín de Trabia.
Quistis: Estudiantes de la segunda planta del jardín de Balamb.
Zell: Su madre, en Balamb.
Rinoa: Su padre, en Deling (has de perder a Ifrit).
Edea: Edea en el orfanato.
Seifer: Director Kramer.
Squall: Laguna en la residencia de Esthar.

Final Fantasy IX

¡COGE RANAS!

Busca los pantanos donde Quina puede coger ranas. Según las que cojas, tendrás estos premios:



2 ranas: Gema en bruto.
5 ranas: Éter.
9 ranas: Traje de seda.
15 ranas: Elixir.
23 ranas: Tenedor de Plata.
33 ranas: Tenedor Bistro.
45 ranas: Botas de batalla.
99 ranas: Tenedor Gastro.

Además, al conseguir 99 ranas, Quera te retará a un combate.

Metal Gear Solid

MODO DEMOSTRACIÓN TÉCNICA

Tienes que completar los siguientes modos en orden: "Training", "Time Trial", "Gun Shooting" y "Survival". De esta forma desbloquearás el modo Demostración Técnica, en el que la CPU te mostrará cuál es su mejor tiempo con la pistola.

TRUCOS A LA CARTA

Destruction Derby Raw

Anonimo (e-mail)

Güenas, amigos de HC, os sigo desde el Nº 90 y sois los mejores; pero, sin más peloteo, voy al grano: quisiera que me dierais trucos para el «Destruction Derby Raw». Por favor, dadme los trucos y decidme dónde ponerlos. Muchas gracias, salu2. Posdata: ¿Es Yen Roberto Ajenjo?

Muy bien, aquí tienes los trucos, majete: ve a la pantalla de introducción de nombre y escribe las siguientes palabras. NPLAYERS para elegir el número de oponentes, SEDAN para poder escoger un cochazo, REFLECT! para desbloquear la pista del monasterio en ruinas y MINIBUS para poseer un coche de policía. ¿Que si Roberto Ajenjo es Yen? Mira, te puedo decir, así entre tú y yo, que Yen en realidad es... Ah, hola, Yen. ¿A dónde vas con ese cuchillo de carnicero? ¿Yen? ¡Aaaaaargh!

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Driver 2

Hola, hobbyconsoleros, me llamo Jorge y tengo 12 años. Os quiero contar un truco para el Driver 2. No sé si lo habéis puesto alguna vez pero ahí va: en chicago, al dar un paseo, dírigete al estadio (en el mapa, donde ponga una B). Verás que la puerta principal está cerrada. Da una vuelta al estadio y encontrarás unos puestos con sombrillas. Detrás de los puestos hay puertas. En una puerta, arriba, pone "tickets". Dirígete a ella y pulsa ▲. De esta forma conseguirás abrir la puerta principal. Entra en el estadio y verás unas escaleras. Sube por ellas, sigue el pasillo y entrarás al aparcamiento. Allí podrás encontrar un fabuloso coche. ¡Dale caña!

Jorge Ponce (Murcia)

OTROS TRAJES

Pásate el juego, espera a que terminen los créditos y salva la partida. Carga el archivo salvado y juega de nuevo. ¡Snake cambiará de ropa en el ascensor!

Metal Slug X

MODO CHEAT

Completa el juego en el modo Arcade Mission para desbloquear todos los niveles en las opciones de escuela de combate, además del modo Another Mission. ¡Un premio para el que sea un buen jugador!



MODO... CHAT

Elige "Combat School" y, mientras carga, pulsa rápidamente ■ hasta que aparezca el menú. La instructora te preguntará si quieres conversar con ella.

RANKINGS

Aquí tienes los rankings necesarios para los puestos más altos en la Escuela de Combate. ¿Hasta donde crees que podrás llegar?

- **Super Devil:** 1000
- **General of Army:** 990+
- **Liutenant General:** 890+
- **Major General:** 780+
- **Brigadier General:** 700+
- **Colonel:**650+
- **Liutenant Colonel:** 600+
- **Major:** 575+

Mundial FIFA 2002

EQUIPOS PARA TODOS

Resulta que hay una serie de selecciones con los mejores jugadores de cada continente. Para tenerlas, gana el Mundial con un equipo de Europa, África, Asia o América, según la que quieras. Si desbloqueas las cuatro selecciones, conseguirás una selección mundial, con la que serás más chulo que un submarino debajo de un botijo.

Rayman Rush

HENCHMAN 1000

Completa todo lo que se te pide en las pistas Lava Factory y Dawn Sand para poder desbloquearlo. ¡No vengas ahora con que no tienes brazos!

LILY

Cúmplelo todo en todas las pistas de la Zona 0 para poder controlar a Lily.

MRS. BEARD

¡Aún hay más personajes! Completa todos los objetivos de todas las pistas de la Zona 1.

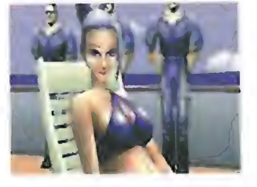
Time Crisis: Project Titan

VIDAS EXTRA

Aquí tienes las ubicaciones ocultas de algunas vidillas que pueden serte útiles:

- En la segunda área del nivel uno aparecerá un hombre con un escudo. Detrás hay una lata. No le dispares; en su lugar acierta al barril verde y tendrás una vida extra.

- En el nivel 4, área 1 hay una habitación donde te enfrentarás a una especie de jefe de cocina. Hay unos cazos en la parte de arriba. Dispara a la estantería que hay en medio, acertando en el cazo de la izquierda.





XBOX

All-Star Baseball 2003

CHULEAR A LOS OPONENTES
Mientras haces la carrera tras un homerun, pulsa L, R, Negro, Blanco, B, X o Y para hacerle un movimiento "chulesco" al equipo rival.

Legends of Wrestling

TODOS LOS LUCHADORES
En el menú principal, presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, Y, X. Tras activar el código, ve a la pantalla de opciones y sálvalas. Así tendrás todos los luchadores aunque inicies una nueva partida.

LUCHADORES... UNO POR UNO
Quizá seas una de esas personas que tienen un Pepito Grillo y prefieres conseguir a los personajes por tí mismo en vez de hacer el truco anterior. Vale, buenazo, en ese caso cumple los siguientes requisitos:

- **LOU ALBANO:** Completa el modo Carrera dentro de la categoría Hated.
- **DAVID VON ERICH:** Completa el modo Carrera con Kevin Von Erich.
- **DORY FUNK:** Completa el modo Carrera con Terry Funk.
- **FRITZ VON ERICH:** Completa el modo Carrera con Kerry Von Erich.
- **IVAN KOLOFF:** Gana el Torneo Versus.
- **JIMMY HART:** Completa el modo Carrera con un luchador de la categoría Loved.
- **KING KONG BUNDY:** Gana el Territorio del Sureste en el modo Carrera.
- **MICHAEL VON ERICH:** (jo, parecen la familia Baldwin): Completa el modo Carrera con David Von Erich.
- **MR. FUJI:** Gana los Cinturones Tag en el modo Torneo.



- **ROBERT GIBSON Y RICKY MORTON:** Gana el Tag Tournament
- **SABU:** Completa el modo carrera con The Sheik.

ÁREAS DE BONIFICACIÓN
Completa el juego en el modo carrera para desbloquear las zonas Back Lot, Gym, Beach Resort y Casino, todas para el modo Exhibición.

NOMBRES REALES
Cuando crees a un luchador, habrá algunos nombres que el anunciador pronunciará, como Ric Flair, Hall, Nash... ¿Te interesa?

AGRESSIVE INLINE

SECUENCIAS FMV Completa los retos normales de un nivel para contemplar la secuencia de vídeo correspondiente.
PERSONAJES EXTRA Completa todos los retos de un nivel. Para Movie Lot tienes a The Bride, para Civic Center a Goddess, para Industrial a Junkie, para Boardwalk a Captain, para Cannery a Diver, para Airfield a Bombshell y para Museum a Mummy.



New Legends

DERROTAR AL PRIMER JEFE
Mientras estés luchando con el primer "boss", corre alrededor de los colgaderos grandes para restaurar tu salud. Repite esto para mantenerte vivo.

DERROTAR A XAO GONG
Para derrotarle, usa la Chain Blade. Cuando esté haciendo clones, golpéale para que desaparezcan. Para pegarle, salta y presiona X o B. Luego, presiona B dos veces y X cuatro veces. Esto te llevará un tiempo, ten paciencia. Una vez lo derrotes, se transformará en un monstruo "mu grande". Después de esto, habrá un colgadero que lleva a un nivel más alto. Consigue las cinco armas elementales. Tras cogerlas, Xao Gong será fácil de derrotar.



GB COLOR

Harry Potter

PETRIFICUS TOTALUS

Una vez que puedas entrar en la sección restringida, ve a la librería de arriba a la izquierda. Mira a su izquierda. Cuesta 60 MP, pero no pueden moverse hasta que les ataques con un hechizo diferente. Si tienes el hechizo Mucus Ad Nauseam y lo usas ante Petrificus, no lo normalizará. También puedes conseguir



recetas de pociones y hechizos como Locomotor Wibbly. Además, el Petrificus funciona en todos los enemigos (incluido el malvado Voldemort).

TRUCOS A LA CARTA

Wario Land 3

Omar Cruz (e-mail)

Os quiero pedir la solución para conseguir la llave verde y su cofre correspondiente en la pantalla "A Town in Chaos" de «Wario Land 3».

No hay espacio para explicar todo el recorrido, pero debes empezar yendo a la derecha y luego subir la escalera. Ve a la izquierda y coge un Oso de Nieve. Salta a la plataforma de la izquierda y luego a las tres plataformas delgadas. En la última, lanza el oso a la superficie de la izquierda y salta hacia allí. Deja al oso, sube la escalera, ve a la izquierda y baja la escalera, teniendo el oso a la vista. Deja que el oso te congele, te deslizarás a la izquierda y vencerás a la rana gris. Baja la escalera, entra en la puerta de la derecha. En la próxima sala, ve a la izquierda y entra en la primera puerta. ¡Ahora sigue tú solito!

Spiderman Los Seis Siniestros

CÓDIGOS

Mira todo lo que puedes conseguir si introduces estos códigos en la pantalla del título:

Pasar de nivel:
B, A, ←, ↓, ↑, →
Modo Pesadilla ("cuidao" con éste):
A, B, Select, ↑, →, ↓
Juego Teddies:
A, B, A, B, ↓
Salud ilimitada:
↑, ↓, →, A
Telarañas ilimitadas:
←, ↓, B, ↑
Las telarañas que lanzas destruyen a los enemigos:
↓, A, B, A, A

ENEMIGOS DISTINTOS

Vete a la pantalla de passwords y escribe BIRDY. Ahora todos los enemigos se convertirán en pájaros. Ten mucho cuidadín, porque todavía pegan unos "picotazos" de los buenos.

The Simpsons: Treehouse of Horror

PASSWORDS

Para que las aventuras de Bart se te hagan más ligeritas, te damos los códigos de los niveles. Introdúcelos ya mismo o multiplícate por cero.

Nivel 2
FWXCKJXGLWN
Nivel 3
TNSLRYSJGWW
Nivel 4
BXPGCFPYJWB
Nivel 5
WSQJLTQFYWK
Nivel 6
NPKYGBKTFWQ
Nivel 7
XQRFJWRBTWP

GB ADVANCE

CT Special Forces

ELEGIR PERSONAJE

Introduce estos paswords para poder elegir tu personaje antes del comienzo de cada mundo.

Mundo 1: 0202
Mundo 2: 1407
Mundo 3: 2704
Mundo 4: 0108



AGENTES OWL Y RAPTOR

Escribe 0202 dentro de la pantalla de contraseñas para poder elegir entre los agentes Raptor y Owl al comenzar cada uno de los niveles.

Tekken Advance

LUCHAR COMO HEIHACHI

Mientras la cuarta parte de esta saga está en el horno de los 128 bits, como "aquel que diu", nosotros encontramos nuevos trucos para la versión portátil de este mito del reparto de galletas. Completa el juego con los nuevos personajes, ve a la pantalla de selección de luchar, y Heihachi aparecerá al lado de Hwoarang y Paul. Este tipo sí que es duro, ¿eh?

MODO DE LUCHA POR EQUIPOS

¿Ya has desbloqueado a Heihachi? ¿Y a qué esperas? ¡Suelta el bocata de mortadela y ponte a jugar! Una vez hecho esto (lo de Heihachi, no lo del bocata), pásate el juego con este personaje y



desbloquearás la opción "Versus Team Battle" (combates por equipos para dos jugadores).

GT Advance 2: Rally Racing

COMBINACIONES MOLONAS

Los botones siempre son majos. En un hotel te llevan las maletas y en los mandos de las consolas sirven para introducir truquetes como los que ahora mostramos. Ten pulsados los botones L + B en la pantalla de título y presiona las siguientes direcciones en la cruceta:

- ← Todos los coches
- → Todas las pistas
- ↑ Todas las mejoras
- ↓ Modos extra

Spider-Man: The Movie

ELEGIR NIVEL

Hay que ver lo bien que se le da a Spidey esta sección de trucos, para todas las consolas. En esta ocasión veremos los de nuestra querida GBA. Completa el juego para activar la opción de elegir nivel en el Menú Principal. Pulsa Start en mitad de la partida para elegir fase.

MEJORAR ARMADURA

Consigue todas las arañas doradas que se encuentran diseminadas por el juego. Obtendrás un traje que te hará más resistente y... oscuro.

MÁS FUERZA

Sin tomar Red Bull ni pamplinas de esas. Simplemente completa el juego obteniendo 150.000 puntejos y te volverás más duro... Si es que es posible.

TRUCOS A LA CARTA

Broken Sword

Daniel Ángel Díaz (e-mail)

¡Qué pasa tíos! Soy vuestro vecino y amigo Pichimon y os quería pedir ayuda para «Broken Sword» de GBA. Le dí el cáliz que encontré en España al cura de la iglesia, y le dije que lo limpiara, pero me dice que, mientras, mire cosas de la iglesia. Ya lo he hecho con todo con todo y sigue limpiando durante horas y horas. ¡AYUDA! Gracias.

Bueno, Pichi (me dejas llamarte Pichi, ¿no?), tus penas y dolores han llegado a su fin. Cuando el cura te diga que mires por ahí, echa un vistazo a la gran estatua que hay dentro del recinto. Utiliza las lentes en la estatua y sigue seleccionándola hasta que George mire a través. Vuelve y habla con el cura, que al fin habrá terminado de limpiar la copa. ¿Ves como no era tan difícil?

DREAMCAST

Alone in the Dark IV

■ SALTAR LAS SECUENCIAS DE VÍDEO

Hay gente que es muy aprensiva y no puede ver cosas terroríficas por la tele. Si eres uno de esos, o simplemente no quieres tragarte las escenas cinemáticas del juego, debes mantener presionados los gatillos L + R y pulsar A. ¡Aquí lo que hace falta es acción!



NBA 2K2

■ JUGADOR CON UN 100

Vete a la pantalla de edición de personaje y especifica los siguientes parámetros.

Ballhandling:	9.0
Passing:	8.0
Freethrows:	0.5
Shooting:	9.0
3 pt. Shooting:	10.0
Dunking:	8.0
Low Post:	1.5
Offensive reb.:	10.0
Deffensive reb.:	10.0
Blocking:	8.0
Steals:	7.0
Speed:	10.0
Stamina:	9.0

Shenmue II

■ LAS CASAS DE EMPEÑOS

Seamos realistas, no es que influyan mucho en el desarrollo del juego, pero en ellas puedes encontrar alguna que otra cosa que pude ser interesante. Ahí van las localizaciones de las casas de empeños:

- **Honest Pawnshop:** Aberdeen, Queen´s Street
- **Green Market Pawnshop:** Wan Chai, Green Market Qr.
- **Carmain Pawnshop:** Wan Chai, South Carmain Qr.
- **Shine Pawnshop:** Wan Chai, South Carmain Qr.
- **Centre Pawnshop:** Wan Chai, Wise Men´s Qr.
- **Lucky Pawnshop:** Wan Chai, Wise Men´s Qr.
- **Golden Flower Pawnshop:** Wan Chai, Wise Men´s Qr.
- **Wise Men´s Pawnshop:** Wan Chai, Wise Men´s Qr.
- **White Dynasty Pawnshop:** Wan Chai, White Dynasty Qr.
- **Kowloon Pawnshop:** Kowloon Thousand White Qr.
- **Great View Pawnshop:** Kowloon Thousand White Qr.

■ LAS RECREATIVAS

Uno de los grandes atractivos de este juego son las recreativas antiguas a las que se puede jugar, verdaderos minijuegos dentro de la aventura principal. ¿Dónde se encuentran?:

- **AfterBurner:** Sube al primer piso del Phoenix Building, en Kowloon
- **Hang-On:** Sala 222 del Yellow Head Building, también en Kowloon
- **Out Run:** Primera planta del Pine Arcade, en Golden Qr. (Wanchai)
- **Space Harrier:** Primera planta del Pine Arcade, en Golden Qr. (Wanchai)
- **Active QTE:** Justo en el mismo sitio.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

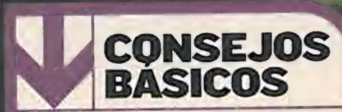
Shenmue

Aquí os mando un truco para «Shenmue». Si no tenéis ganas de gastar pilas de vuestra radio, para poder escuchar música, simplemente acercaros a la radio de Tom, vuestro amigo que vende perritos calientes, y apretad el botón el botón A. Ahora escucharéis música y no gastaréis pilas... Seguid así tanto en ésta como en el resto de las secciones. Un saludo de Raúl Fernández (o sea, yo).

Raúl Fernández (Cádiz)

RESIDENT EVIL

El último capítulo de la saga «Resident Evil» (o el primero, según se mire), ya ha llegado a España, así que si pretendéis escapar con vida de esta mansión, será mejor que sigáis esta guía práctica.



CONSEJOS BÁSICOS

1 Ahorrad balas. Podéis esquivar a muchos zombis simplemente pasando por detrás suya, y "despachar" a otros tantos dejándolos atrapados tras una estatua, columna o caja, para matarlos con el cuchillo de combate.

2 Buscad caminos seguros. Hay muchas formas de llegar a una habitación concreta, así que es bueno que limpiéis de zombis uno o dos caminos, y que vayáis siempre por la misma ruta.

3 Quemad a los zombis, o dejadles sin cabeza. Una de las novedades de este «Resident Evil» es que los zombis muertos pueden revivir y volverse más feroces. Para evitarlo, tenéis que quemar los cadáveres con queroseno o "borrarles" la cabeza de un tiro.

4 Localizad a los zombis. Nada más entrar en una habitación, prestad atención a los sonidos y apuntad con vuestra arma en cualquier dirección: si hay algún zombi, vuestro personaje se volverá hacia él automáticamente. Con esta táctica evitaréis veros envueltos en una emboscada.

COMO MIEMBROS DE UN EQUIPO DE SOLDADOS DE ÉLITE, nos han encargado una misión en una antigua casa, pero somos atacados por una jauría de perros con una pinta bastante desagradable cuando nos acercamos tranquilamente al lugar. Sin perder tiempo buscamos refugio en la mansión, y al llegar atrancamos las puertas para estar más seguros. Pero claro, como suele ocurrir, pronto descubrimos que dentro de la casa estamos tan poco seguros como fuera de ella, porque está plagada de toda clase de monstruos, zombis y animales con ganas de probar las "chuletas de soldado".

Así comienza «Resident Evil», un genial Survival Horror que vais a poder disfrutar al máximo si seguís todos los consejos que os ofrecemos en esta guía rápida sobre los modos de juego, armas, puzzles, enemigos y secretos.

LOS MODOS DE JUEGO

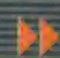
Hay 6 modos de juego en «Resident Evil», dos de los cuales están abiertos desde el principio, y otros cuatro que únicamente se desbloquean si completamos el juego en unos tiempos determinados.

→ **MODO FÁCIL:** Este modo y el normal son los dos únicos disponibles en la primera partida. En éste encontraréis mucha munición para todas las armas y hierbas curativas, y las balas harán mucho daño a los enemigos. **Ésta es la mejor forma de empezar si no habéis jugado a ningún otro capítulo de la serie.**

→ **MODO NORMAL:** Es un poco más complicado que el anterior, pero exceptuando el principio, donde casi no tendréis munición, la partida no os planteará grandes dificultades. **Recomendado para jugadores expertos en la saga.**

→ **MODO DIFÍCIL:** Las cosas se empiezan a torcer: la munición siempre os parecerá escasa, los zombis necesitarán muchas más balas para morir y, hierbas, lo que se dice hierbas, no veréis muchas. **Se desbloquea cuando superáis el juego por primera vez.**

→ **MODO REAL SURVIVOR:** En este modo, **al que accederéis al completar el juego en modo difícil,** las cajas de objetos no están comuni-





1 ZOMBI DURO. Este es Foster, un experto en bombas convertido en zombi que nos persigue en un modo de juego.



2 EL CUCHILLO no es un arma potente, y hay que usarla en el cuerpo a cuerpo. Su única ventaja es que no gasta munición.



3 LA ESCOPETA es una de las armas más útiles, ya que si disparáis apuntando hacia arriba podéis volarle la cabeza a cualquier zombi.

cadas entre sí; es decir, que un objeto depositado en una caja no estará accesible desde las demás.

➔ENEMIGOS INVISIBLES: Si completáis el juego en el modo anterior, descubriréis con horror (o con placer los masoquistas) que **los zombis ahora son invisibles** y que no podéis apuntar automáticamente: escuchad sus pisadas y sus lamentos para saber dónde están.

➔UN ZOMBI DURO: Forest es un miembro del equipo que **os espera convertido en zombi en uno de los balcones de la mansión (1).** Para llegar a este modo **tendréis que acabaros el juego con los dos personajes**. La gracia (¡sí, ja, ja, qué gracia!) es que si le disparáis detonaréis los explosivos que lleva atados y terminará vuestra partida.

LAS ARMAS

Como en todos los juegos de la saga, tenemos un montón de armas con las que enfrentarnos a los visitantes de ultratumba. Aquí os damos una descripción de todas y el lugar donde las encontraréis.

➔CUCHILLO: Estará con vosotros desde el comienzo de la partida, y es una arma **muy útil para rematar enemigos en el suelo o para acabar con ellos** cuando los dejamos atrapados detrás de un objeto **(2)**.

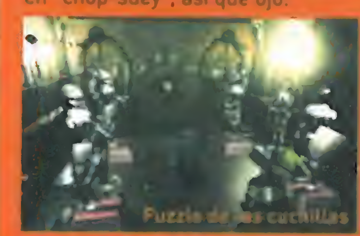
➔PISTOLA: Si jugáis con Chris, la encontraréis tirada en el hall principal una vez que hayáis descubierto el cadáver de Enrico. Con Jill, la tendréis en vuestro inventario al comenzar la partida. Es un arma **útil, pero no muy potente,** excepto en las ocasiones en que acertéis un disparo en la cabeza de un zombi (sólo se puede hacer con algunos).

➔ESCOPETA: Os estará esperando en una habitación del primer piso, en el ala derecha, colgada en la pared. **Con Chris tendréis que sustituirla por una escopeta rota** que está en una sala pequeña, cerca de unas escaleras de la planta baja **(3)**. Con Jill podéis cogerla, y Barry ▶▶

PUZZLES PARA PENSAR (I)

Entre tiro y tiro, los chicos del equipo STAR siempre tienen tiempo para darle un poco al coco y resolver todos los puzzles del juego. Claro, que si alguno se os atasca siempre podéis pedir el comodín de la llamada (bueno, vale, en este caso el de Hobby Consolas)

■ **PUZZLE DE LAS CUCHILLAS:** Cuando cojáis la llave de la armadura, **tenéis que poner en su lugar la imitación de la llave** que encontraréis en el collar de uno de los perros del balcón. Si no lo hacéis, acabaréis convertidos en "chop-suey", así que ojo.



■ **PUZZLE DE LAS ESTATUAS:** Hay que empujar todas las estatuas a su posición, así que, sabiendo que las estatuas son SI (Superior Izquierda), II (Inferior Izquierda), SD (Superior Derecha) e ID (Inferior Derecha), **el orden en que hay que empujarlas es: SI, ID, SD, SI, II, SD, ID, II y, por último, ID.**

■ **PUZZLE DE LOS CUADROS:** En cada vidriera encontraréis pintado un objeto, así que **tendréis que iluminarlas de forma que sus colores coincidan con el color del objeto representado** en el cuadro del fondo. Fácil, ¿verdad?



■ **PUZZLE DEL RELOJ: El reloj tiene que marcar las 6 en punto,** o una hora menos en las Islas



Canarias. ¡Que no, que esto último es broma, no hagáis caso!

■ **PUZZLE DE LAS ABEJAS:** En la habitación de las colecciones de insectos, **coged la abeja de color dorado, el anzuelo y la abeja disecada.** Combinad el anzuelo con la abeja dorada y colocadla en la colección de imitaciones. Situad la abeja disecada en la colección de abejas y pulsad el interruptor para conseguir el emblema del viento.

■ **PUZZLE DE LAS DOS ESTATUAS CANINAS:** Dos estatuas con forma de perro, una de ojos rojos y la otra azules, flanquean una puerta en el jardín. Para abrirla **tendréis que hacer que la veleta roja apunte hacia el Oeste y la azul al Norte.**

■ **PUZZLE DE LOS EMBLEMAS:** En el cementerio hay dos estatuas. **Colocad en una el símbolo del viento para obtener otros tres emblemas,** examinadlos por detrás para descubrir un interruptor, pulsad el interruptor y colocadlos después en la otra estatua para obtener la pistola Mágnum.

■ **PUZZLE DE LA CERRADURA ELECTRÓNICA:** En la residencia hay una puerta con una cerradura electrónica. Para abrirla **tenéis que pulsar el número de la bola de billar con el mismo color que cada uno de los dibujos de la cerradura.** En general es una combinación de los números 3, 5 y 6


4 **ESCOPETA DE ASALTO.** Esta escopeta dispara más rápido que la anterior y tiene 10 balas en el cargador en lugar de 6.

LOS MALVADOS -Y DUROS- ENEMIGOS FINALES (I)

Todas las estrategias para acabar con los jefes finales del juego.


SERPIENTE: Si jugáis con Chris, la mejor estrategia es huir: corred hasta el fondo de la habitación, recoged la máscara de la muerte y salid por patas. Con Jill, Richard entrará en la habitación y os echará un cable hasta que la serpiente se lo trague. En ese momento debéis recoger su escopeta y la máscara y huir como nenas. La alternativa a la huida es pelear con la serpiente, pero es un desperdicio de munición.

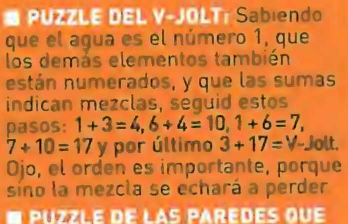

ARAÑA GIGANTE: Este enemigo os atacará cuando estéis en la zona de la cuevas. Es bastante débil y para derrotarlo no tenéis más que correr alrededor suyo y dispararle por la espalda. Si estáis jugando con Jill, 3 ó 4 granadas incendiarias serán suficientes, mientras que con Chris lo mejor es usar el lanzallamas, que sólo está disponible en esta zona. Cuando acabéis, cortad las telarañas que bloquean la puerta de salida.


TIBURÓN GIGANTE: Cuando hayáis vaciado el tanque de la zona del anillo de agua, os encontraréis con el tiburón gigante, tirado en el suelo, a punto de morir. Pero no os fiéis, así que cuando subáis a la plataforma y se despierte, empujad uno de los cuadros de control al agua y pulsad la palanca de vuestra izquierda para electrocutarlo. Bueno, eso o gastar toda la munición que tengáis, lo dejamos a vuestra elección, pero si seguís nuestros consejos os interesará ahorrar balas para otros enemigos.


LISA TREVOR: Excepto en el último enfrentamiento, en la sala del ataúd, huid de este enemigo con esposa y tentáculos, porque las balas no le afectan y siempre que caiga al suelo, volverá a levantarse. En el último combate podéis hacer 2 cosas: gastar balas hasta que Lisa quede colgada del precipicio, y entonces seguir disparando hasta caiga al vacío, o bien empujar las 4 piedras al fondo del abismo. En cualquier caso, estad atentos, porque Lisa también puede empujaros a vosotros al oscuro y profundo agujero.

PUZZLES PARA PENSAR (Y 2)

¿Creíais que sólo os encontraríais con 8 puzzles en «Resident Evil»? De eso nada: aquí tenéis las soluciones de media docena más.



PUZZLE DE LA SALA DE CONTROL: Antes de tocar nada, **acercaos a la mesa, leed los papeles y anotad el número de la válvula de aceite que os digan.** Hecho esto, pulsad el interruptor que hay bajo el cristal central. Un tiburón empezará a golpear el cristal así que debéis pulsar rápidamente el botón que hay en el ordenador de la parte derecha, bajar la palanca que hay justo detrás vuestro, acercaros a las válvulas de aceite y pulsar el botón con el número que apuntasteis antes. Luego volved a pulsar el botón del ordenador, la palanca y, por fin, el botón bajo el cristal central. Bufff, ¡cuánto estrés!

PUZZLE DEL V-JOLT: Sabiendo que el agua es el número 1, que los demás elementos también están numerados, y que las sumas indican mezclas, seguid estos pasos: **1+3=4, 6+4=10, 1+6=7, 7+10=17 y por último 3+17=V-Jolt.** Ojo, el orden es importante, porque sino la mezcla se echará a perder.

PUZZLE DE LAS PAREDES QUE TE APLASTAN: **Empujad la estatua hasta el final del pasillo.** Cuando las paredes terminen de moverse, pulsad el botón que hay detrás de la pared derecha y **regresad corriendo para colocar la estatua sobre el cuadro de color oscuro** que hay en el lado izquierdo.


Puzzle de la sala de control


Puzzle de las paredes que te aplastan

PUZZLE DE LOS LIBROS: La solución consiste en **intercambiar los libros para reconstruir la imagen de una mujer desnuda**, lo cual, por lo menos para nosotros, ya es recompensa suficiente. Si numeráis los libros de izda. a dcha el orden que tiene que quedar al final es: 4 - 6 - 7 - 1 - 5 - 2 - 3


Puzzle de los libros

PUZZLE DE LAS GEMAS: Para conseguir las gemas que hay en la habitación del águila, lo primero que hay que hacer es **apagar la luz.** A continuación, **empujad las dos cajas y colocadlas debajo de las dos cabezas de animal.** Acercaos a una y esperad a que el águila os mire para salir corriendo, pegados a la pared, hasta la otra cabeza. Coged la gema y repetid el proceso con la otra estatua.

PUZZLE RADIOGRAFÍAS: En la sala de los rayos-X debéis **ordenar alfabéticamente** por el nombre del paciente **las 4 radiografías que encontraréis.** A continuación, pulsad el interruptor azul y **anotad las iniciales de los órganos en rojo.** Esa será la clave que os pedirán en uno de los ordenadores.

▸▸ vendrá a sacaros de la trampa que se activa. **Lo más útil con este arma es apuntar alto para volarle los sesos a los zombis.**

➔ **ESCOPETA DE ASALTO:** Si jugáis con Jill podréis cogerla cuando la serpiente del ático mate a Richard; con Chris la encontraréis en la zona de los tiburones, cuando vaciéis el tanque. **Es una escopeta (4) con 10 balas en vez de 6, pero por lo demás es igual a la anterior.**

➔ **MAGNUM:** Estará escondida en una estatua en los jardines exteriores de la mansión, pero para conseguirla tendréis que resolver antes un puzzle (ver cuadro de puzzles). Es un **arma muy potente (5): basta 1 disparo para dejar fuera de combate a un zombi y 2 para los Hunters.** Eso sí, la munición no abunda, así que administrarla con cuidado.

➔ **PISTOLA DE AUTO DEFENSA:** La encontraréis en la habitación 001 de la casa del guarda. Sólo tiene una bala y no encontraréis más munición, pero es un **arma MUY potente. Lo mejor es guardarla para la planta 42, el gran tiburón o el Tyrant** (ver cuadro de enemigos).

➔ **LANZAGRANADAS:** Solo estará disponible para Jill, y la hallaréis cerca del cadáver de Forest. **Dispara granadas normales, de fuego o de ácido** y la munición no escasea, pero lo mejor es reservarla para los



5 MAGNUM. La potencia de este arma es tan grande que basta 1 disparo para matar a los zombis y 2 para los Hunters.



6 LANZALLAMAS. Los efectos gráficos provocados por el calor son muy realistas, pero sólo se pueden ver en la zona de las minas.



7



8

LOS SECRETOS DEL JUEGO

Cada vez que completéis el juego seréis recompensados con algún que otro extra, ya sea un modo de juego nuevo, o un pequeño truquillo para ayudar en las siguientes partidas. Aquí están todos:

- **MUNICIÓN INFINITA PARA LA PISTOLA:** Completad el juego en menos de 5 horas en modo normal o difícil, y estará en el inventario al principio de la partida siguiente.
- **MUNICIÓN INFINITA PARA EL LANZACOHETES:** Tenéis que completar el juego en menos de 3 horas en modo normal o difícil. También la tendréis en vuestro inventario desde el principio.
- **NUEVOS TRAJES:** Al completar el juego por primera vez os van a obsequiar con un nuevo traje para el personaje con el que acabéis la partida, y cuando lo hagáis por segunda vez os darán otro traje más. Para Jill tendréis el traje de Sarah Connor en "Terminator2", y el de la propia Jill en "RE Code Verónica". Para Chris lograréis el traje de Brad Pitt en "The Mexican" y el que lucía él mismo en "RE Code: Verónica". Por último, Jessica aparecerá vestida igual que Julia Roberts en la película "The Mexican". Curioso, ¿no?

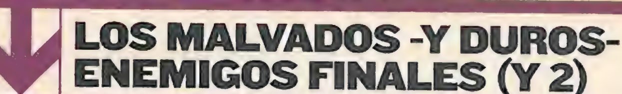
enemigos más duros, como los Hunters o los jefes finales.

➔LANZALLAMAS: Sólo accesible para Chris, y sólo en la zona de la mina, así que aprovechad su munición al máximo **(6)**. **Lo mejor es gastarlo en el enfrentamiento con la araña gigante y sus 2 hermanas pequeñas** *(ver cuadro enemigos)*.

➔MAGNUM 44: Sólo está disponible para Jill, y para conseguirla tendréis que decirle que no a Barry cuando os pida que se la devolváis **(7)**. **Sólo tiene 6 balas, y no son compatibles con la munición de la Mágnum,** pero puede acabar con el Tyrant de un solo disparo, así que reservad una bala para la ocasión.

➔LANZACOHETES: Os lo lanzará Brad en el enfrentamiento final con el Tyrant, y os servirá para acabar con él. **Uno de los secretos del juego** *(ver cuadro secretos)* **es conseguir munición infinita para este arma,** pero dado que no se puede apuntar hacia arriba o hacia abajo, **no es un arma útil para enemigos que vuelen o corran por el techo.**

Con esto ya sabéis todo lo necesario sobre "tácticas de supervivencia en mansiones con zombis", así que desde ahora dependerá de vosotros el ponerlas en práctica para llegar con vida al final de «RE» y poder disfrutar de su vídeo final **(8)**. HC



LOS MALVADOS -Y DUROS- ENEMIGOS FINALES (Y 2)

¿Se os atascan los seis últimos jefes del juego? Con esta guía nunca más.



PLANTA - 42: Hay 2 modos de acabar con esta planta: dispararle sin parar cuando abra sus pétalos inferiores, o probar la alternativa ahorrativa que consiste en echar V-Jolt (ver cuadro puzzles) en las raíces que están en la zona de los tiburones. Si optáis por pelear, lo mejor es hacerlo desde la zona sin barandilla del piso superior, con cuidado de los tentáculos que intentarán tiraros hacia abajo.



TYRANT, 1º ENFRENTAMIENTO: Si jugáis con Jill y tenéis la Mágnum de Barry, uno o dos disparos bastarán para acabar con el "malo más malo" del juego. Pero si no es el caso, lo mejor es correr alrededor de la fila central de tubos, disparar una o dos veces y repetir el proceso hasta acabar con él. Como siempre, tenéis que guardar las distancias, porque aunque no lo parezca es un enemigo bastante rápido y muy fuerte.



SERPIENTE 2: Las estrategias para sobrevivir al segundo ataque de vuestra alargada "amiga" (no seáis mal pensados) son 3: dejar que os rodee y dispararle a la cabeza, pues en esta posición tendrá dificultades para morderos; dispararle una vez en el piso de abajo y a continuación subir al piso de arriba para seguir disparando; y, por último, correr en círculos por la biblioteca y dispararle cuando asome por detrás de la estantería de libros. Eso sí, esta vez, olvidáos de escapar como nenazas: el combate es obligado.



TYRANT, 2º ENFRENTAMIENTO: En el helipuerto la batalla es un poco más dura, porque ahora Tyrant se moverá más rápido e intentará "empalaros" con su brazo. Lo mejor es correr en círculos a su alrededor, evitando sus ataques y disparando de vez en cuando. Si no tenéis balas o se os echa el tiempo encima, no os preocupéis: cuando solo falten 30 segundos para que se os termine el tiempo, Brad aparecerá pilotando el helicóptero y os tirará un lanzacohetes con el que podréis matar (o rematar) al Tyrant de un disparo.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Aquí me tenéis, al pie del cañón como todos los... Vale, lo reconozco, estoy en la playa tomando el sol y jugando a la consola, ¿qué pasa? Eso sí, me he traído todas las cartas que me habéis enviado, y ahora mismo os las contestaré todas.

¿Más «Metal Gear» en Xbox?

Hola Yen, soy Íñigo y esta es la tercera vez que te escribo. Quiero comprar una Xbox, pero antes quiero saber esto:

¿Habrá un «Pro Evolution» para Xbox? Si no es así, ¿qué otro juego de fútbol bueno habrá?

Aparte de «ISS2», «Mundial FIFA 2002» y «David Beckham», que ya están en la calle, llegarán «Soccer Slam», un juego de Sega totalmente arcade (magias, equipos alocados...) y «FIFA 2003», de EA. Sin embargo, de momento no hay nada sobre el «Pro Evolution Soccer» de Konami.

¿De qué va el juego «Star Wars Galaxies»?

Se trata de un RPG de acción. El argumento estará situado en un período después de las Guerras Clon, y se nos permitirá crear personajes. También se sabe que los diálogos se podrán leer mediante bocadillos al estilo de los tebeos, pero poco más.



«STAR WARS GALAXIES»: Una de las características más notables de este RPG será que nos permitirá crear nuestros propios protagonistas, controlando el aspecto de sus ojos, pelo, estatura, nariz, orejas, labios... prácticamente todo.

Después de «Metal Gear Solid Substance», si sale un «MGS3», ¿podría salir en Xbox, o lo haría sólo en PlayStation 2?

¡Ay pequeño, ni Kojima lo sabe!

Íñigo Hoyo (Madrid)

De dragones y vampiros

¡Hola Yen! Soy Johny, de Valencia, tengo una PlayStation 2, y necesito que me orientes sobre unos juegos. Ahí van mis preguntas:

¿Para cuándo saldrán «Devil May Cry 2», «Resident Evil Online» y «Dragon Ball Z» para PS2?

El año que viene para el primero, y "vete-tú-a-saber" para el segundo. Respecto a «Dragon Ball Z», en Infogrames me han dicho que tienen previsto sacar «Dragon Ball Fighters» para PlayStation 2 en el mes de septiembre.

Si jugué al «Dragon Ball Z 2» de SNES y me encantó, ¿debería comprar los «Final Bout» y «Ultimate Battle 2» de PSone?

Pues claro. Sobre todo el «Final Bout» está bastante "curiosete".

¿Qué tal el juego de Batman de PlayStation 2? ¿Es parecido a la versión que hubo en Super Nintendo de Batman y Robin?

En el estilo de juego –acción y muchas peleas cuerpo a cuerpo con algún que otro salto-, pues sí se parece, pero evidentemente las distancias técnicas entre ambos juegos son abismales.

¿Qué juego me recomiendas del "rollete" al estilo «Resident Evil» y «Devil May Cry»?

«Project Zero», al estilo «Resident», pero con más miedo todavía, y «Onimusha», al estilo «Devil May Cry», aunque con los escenarios prerrenderizados.

Johny (Valencia)

Esto son cosas "de ventas"

Hola Yen, ¿cómo va todo por la redacción? Soy un chaval de 17 años al que han enchufado como dependiente en la zona de videojuegos de un supermercado de Andorra, pero me ha surgido una serie de preguntas:

En España las televisiones

¿La pregunta del mes?

¿Nintendo y Rare seguirán juntas? ¿Qué pasa con «Perfect Dark Zero» para GameCube?

Tengo una GameCube y me gustaría que me sacaras de una duda. Me preocupan mucho los rumores sobre la ruptura entre Rare y Nintendo, sobre todo por la ausencia de «Perfect Dark Zero» en el E3. ¿Qué me puedes decir?

Sinceramente, nada. Rare aún no quiere soltar prenda sobre ello, quizás porque ni siquiera ellos lo tengan claro ahora mismo. Miyamoto ha confirmado y reconfirmado -por su lado- que el juego saldrá en GC, pero en Rare siguen diciendo en su web (www.rareware.com) que todavía no lo saben, que no pueden confirmar nada, etc. Sin embargo, mi sexto sentido me dice que a lo mejor es que Rare quiere sacar el juego en más de una consola, y eso le está causando problemas con Nintendo. Pero sólo es "a lo mejor"...

Omar Namay (e-mail)

usan el sistema PAL, pero en Francia se usa el PAL-SECAM. Si vendo una consola a unos franceses no tendrán problema allí, ¿no? Lo digo porque ya he vendido unas cuantas...

Pues me temo que puedes ir preparándote para varias reclamaciones, porque son formatos incompatibles. ¡Gamberro!

El juego «Kurukuru Kururin» de GBA, ¿de qué va?

Es una especie de puzzle en el que controlamos un palito que gira sobre sí mismo, y debemos guiarlo a través de varios laberintos esquivando obstáculos. Entretenido, pero poco más.

Los DVD de PlayStation 2, ¿llegan con varios idiomas para elegir, como las películas, o es como los juegos de siempre, que vienen en inglés si no los traducen?

No. Tanto los juegos en DVD como en CD suelen permitirnos escoger entre 4 ó 5 idiomas, aunque desgraciadamente el castellano no siempre es uno de ellos.

¿Cuándo llega la tarjeta de memoria para GameCube de 500 megas y pico? ¿Es cierto que va a salir una de más de 1000 megas?

No, no son megas, sino bloques, que no tiene nada que ver. Y que yo sepa, al menos en lo que se refiere a tarjetas oficiales, ya mismo va a salir una de 251 bloques (algo más de 16 megas), pero no he oído nada de 500 bloques, y aún menos de 1000.

¿Qué juegos existen ahora que sean Platinum en PlayStation 2?

Apunta: «GT 3», «Resident Evil Code: Veronica», «Red Faction», «Tekken Tag Tournament», «Midnight Club», «Crazy Taxi», «Esto es Fútbol 2002», «TimeSplitters», «Onimusha», «F-1 2001» y «World Rally».

Me quiero comprar una GameCube, pero no sé qué juego escoger, si «Star Wars», «Pikmin» o «Super Smash Bros. Melee».

A poco que te guste "La Guerra de las Galaxias", cómprate el «Rogue Leader» porque es la caña. El mejor juego de "Star Wars" de la historia, sin duda.

Giorgio (e-mail)

Unas respuestas directas al grano

@ Hola Yen, me llamo Mario, soy de Melilla, tengo 13 años y es la segunda vez que te escribo. Tengo una GBA, una NES, una GBC, una GB y una DC. Pero dejémonos de tonterías y al grano.

¿Cuándo traerán a España los nuevos colores de GameCube?

En Navidades, probablemente.

¿Y el mando inalámbrico?

A finales de noviembre.

¿Sacarán algún juego de «Jet Set Radio» en GameCube?

Lo dudo mucho.

¿Y de «Max Payne»?

Tampoco lo creo.

¿GameCube tendrá expansión pack como Nintendo 64?

Pues no lo creo. ¡GameCube tiene memoria de sobra!

Por último, ¿sacarán algún juego más en Dreamcast?

En Septiembre sale uno en Japón, «Ikaruga», pero no llegará aquí ni de co.... Eso.

Mario (Melilla)

« INFOGRAMES ME HA DICHO QUE TIENE PREVISTO SACAR «DRAGON BALL FIGHTERS» PARA PLAYSTATION 2 EN EL MES DE SEPTIEMBRE »



WAVE BIRD: Así es el mando oficial sin cables que Nintendo comenzará a distribuir muy pronto en nuestro país. Tendrá un alcance de seis metros, y como podéis observar, salvo el botón de encendido y el color, será igual al mando normal.

Un aficionado loco por el «Pro»

Hola Yen, tengo unas preguntas muy importantes, y no creas que te voy a decir que os sigo desde el número 1, porque eso no es verdad. Bueno, a lo que íbamos, mis preguntas son las siguientes:

Me he fijado en algunas fotos de «Winning Eleven 6» y parece ser que la marca Adidas está presente en el balón. ¿En la versión europea también vendrá el símbolo de esta marca?

Claro, porque se trata del balón oficial del Mundial.

¿Cambiará mucho la versión japonesa respecto a la europea?

Hombre, los menús y las voces los traducirán, pero por lo demás el juego será igual.

¿Está previsto algún «Pro Evolution 3», o es muy pronto para contestar esta pregunta?

Yo diría más bien que es muy pronto para hacer la pregunta, porque si todavía no ha llegado la segunda... En cualquier caso, es de esperar que llegue una tercera entrega del juego dentro de un año y pico, más o menos.

¿Para cuándo estará disponible «Pro Evolution» en GameCube? ¿Será el primer «Pro Evolution», o el «Pro Evolution 2»?

Se supone que será el primero, aunque después de aquel anuncio que Konami dejó escapar en Japón casi a escondidas, no se ha vuelto a saber nada más sobre el tema. Habrá que esperar.

¿Hay algún juego de fútbol comparable a «Pro Evolution

vuestra OPINION

Aquí nada es infantil

Lorenzo Porras Míguez (Guipúzcoa)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Haré una pregunta a toda la gente que se considera "adulta": ¿qué es un juego infantil para vosotros? La mayoría pensará en juegos que no tienen ninguna clase de violencia, ni imágenes sexuales, o sea, esos juegos que aparentan ser de dibujos animados. Pero yo digo que se equivocan. Ese tipo de personas no logran ver más allá de su sombra e ignorancia. De hecho, yo os puedo demostrar que no existen juegos infantiles. Por ejemplo: Game Boy Color contiene muchos juegos diseñados con unos gráficos parecidos a dibujos, pero si jugáis a ellos os engancharán. Es el caso de «Pokémon»: puede parecer una tontería, pero si jugáis apenas dos horas, os aseguro que no querréis dejarlo. Además, si creéis que los dibujos animados son para niños... ¿por qué "South Park" sólo lo emiten a las dos de la madrugada? El caso es que a ningún juego se le puede considerar infantil, y creo que este tipo de juegos no os hará pasar la noche en vela intentando dormir, por miedo a que un zombi os destripe o algo peor...

Yen: Yo creo que sí hay juegos que pueden considerarse como infantiles (como aquel «Hugo» de PS...), pero eso no tiene por qué afectar a la diversión. Los juegos buenos lo siguen siendo pase lo que pase, ¿verdad?



Hasta los... "Pokéballs" de Pokémon

Rodrigo Díaz García (Madrid)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Los chicos de Nintendo se han excedido con la fiebre Pokemon. ¿No ven que ya no le importan a nadie? Vale que tuvieron mucha fama, pero todo fue un fenómeno preparado desde Japón. Vendió Game Boy como churros, la serie de TV fue líder en audiencia infantil, y la primera película todo un éxito. Sin embargo, todo tiene final, la tercera película no duró dos semanas en taquilla, y «Pokémon Oro y Plata» han logrado desesperar a gran parte de los jugones. Si ya costaba hacerse con los 150 iniciales, ahora había que hacer lo mismo, pero con 100 Pokémon más. Ni siquiera a los más viciados les interesa ya saberse los nombres de los nuevos Pokémon. Sólo espero que si van a sacar un juego con otros 100 nuevos Pokémon, algo que de por sí ya resultaría bastante discutible, que por favor traiga alguna novedad -que no sea gráfica- y que haga que el juego resulte original otra vez, por que de lo contrario nos estarán dando más de lo mismo, pero en diferente envase, y esa redundancia no le gusta a nadie. Y es que la falta de innovación es un problema que nos atañe directamente a todos, así que hemos de aprender a quejarnos de estas cosas.

Yen: ¡Con lo que mola eso de capturar especies! Pero en fin, con pasar del juego vale, ¿no?

Soccer»? Creo que es imposible.

A día de hoy estoy contigo, al menos en lo que tiene que ver con el increíble realismo con el que se desarrollan los partidos.
David Sanz Navarro (Madrid)

«ES BASTANTE POSIBLE QUE «SPLINTER CELL» ESTÉ A LA ALTURA DE «MGS2», PERO AÚN ES PRONTO PARA "MOJARSE" MUCHO MÁS»

"¿Me confirmas mil rumores?"

Soy un chico de 15 años aficionado a los videojuegos, que tiene varias dudas para que me las aclares, y así ayudarme a decidirme por una consola.

He oído en la tele que van a sacar una Xbox nueva, que será más pequeña y mejor que la actual. ¿Es sólo un rumor?

Yo casi diría que es una mentira, más que un rumor.

Tengo un amigo en una tienda de videojuegos, y me ha dicho que van a bajar el precio de PlayStation 2 a unos 200 euros en Navidades. ¿Es verdad?

Supongo que es verdad que tienes ese amigo, y también que te haya dicho lo de la consola, pero lo de los 200 euros me suena a farol suyo, porque Sony no ha dicho nada todavía.

El otro día jugué a un título que me dejó alucinado en Xbox, y quiero saber si saldrá en PlayStation 2: «Hunter the Reckoning».

Difícilmente: es exclusivo.

¿Cómo va a ser «Tigre y Dragón»? ¿Va a tener peleas tan espectaculares como la peli?

Seguro que sí, aunque de momento no he podido comprobarlo. Sólo he visto algunas imágenes aún muy verdes, pero que dejan entrever que la fidelidad a la película va a ser total.

Y para terminar... ¿Hay nuevas noticias sobre «The Matrix»?

Lo último que se supo es que será Infogrames quien lo distribuya, que se llamará «Enter The Matrix», y que está previsto que salga a mediados del año que viene. Por lo demás, nada nuevo.
Diego Alonso de la Cruz (León)

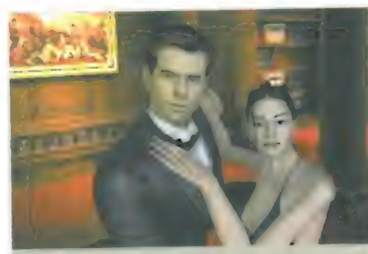

«TIGRE Y DRAGÓN»: Los modelos de los personajes que aparecerán en el juego serán súper parecidos a los actores de la película. Fijaos en la guapa Zhang Ziyi, en el papel de Jen Yu (¡vaya lío con la lengua!).

Grandes conversiones

¡Buenos días, Yen! O buenas noches, no sé. Tengo unas cuantas dudas sobre algunos juegos de GameCube que saldrán:

El nuevo «1080° Snowboarding», ¿será una conversión del juego de Nintendo 64, o uno totalmente nuevo?

Buenas tardes. La versión del «1080°» será nueva, y de hecho tendrá el título «1080° White Storm», pero todavía no he tenido oportunidad de echarle el guante para ver qué tal es.


«007 NIGHTFIRE»: Por lo visto, la licencia para matar del señor Bond también incluye licencia para bailar siempre con la más guapa, ¡y más aún cuando quien sale en el juego es el mismísimo Pierce Brosnan!

Dicen que «007 Nightfire» será mejor de lo que en su día fue «Goldeneye». ¿Tú que crees?

Técnicamente seguro que sí, además han firmado un acuerdo con el mismísimo Pierce Brosnan (el actor que en estos momentos hace de James Bond), así que estoy seguro que será un grandísimo juego. Lo que ya no sé es si será capaz de sorprendernos tanto como lo hizo en su momento el fantástico «Goldeneye» de Nintendo 64.

¿Va a salir «Pro Evolution Soccer» para GameCube? ¿Cuándo?

Sí, pero Konami no ha desvelado todavía cuándo lo hará.

¿Tú crees que «Splinter Cell» será rival de «Metal Gear Solid»?

Es muy posible que esté a su altura, pero aún es pronto para "mojarse" mucho más.
Germán (Mallorca)

Se pasa el día bailando

¡Hola Yen! Tenía unas preguntillas para hacerte, así que espero que me las puedas responder en el próximo número:

Me encanta la música de la recreativa «Dance Dance Revolution». Ha habido algunas versiones para PlayStation, ¿verdad? ¿Ha llegado alguna a España? ¿Con la alfombrilla de baile?

A España sólo llegó hace un año y medio «Dancing Stage Euromix» para PSone, una especie de remix de todas las versiones que hasta el momento había en Japón. Konami no trajo su alfombrilla aquí, aunque en www.mundoasia.com la puedes

adquirir por 36 euros. Además, se pueden comprar otras alfombrillas de marcas más baratas, como Sony, Jaleco y Blaze.

¿Son compatibles los juegos y la alfombrilla con PlayStation 2?

Claro, como todos los juegos y periféricos de PSone.

Sé que ha salido un «Dance Dance» para PlayStation 2 en Japón, y en el reportaje del E3 vi en la sección de próximos lanzamientos un «Dance Dance Revolution». ¿Llegará a España?

Pues... es de esperar que sí, pero falta que Konami se decida a confirmarlo antes o después.

¿PlayStation 2 aún va con el sistema PAL y NTSC? ¿Sería posible que funcionara el juego y la alfombrilla comprados en USA en mi PS2 procedente de Europa?



«DANCE DANCE REVOLUTION»: En Japón ya se han puesto a la venta un par de versiones de este juego de baile de Konami. A Europa llegará pronto un nuevo recopilatorio, que se llamará «Dance Dance Revolution» a secas.

« MIYAMOTO MENCIONÓ EN UNA ENTREVISTA QUE EN EL FUTURO HARÁ UNA VERSIÓN DE SU «PIKMIN» PARA GBA, PERO TARDARÁ BASTANTE »

Efectivamente, todavía existen ambos sistemas, así que el juego americano no te funcionaría. Sin embargo, la alfombrilla sí iría bien, ya que los sistemas PAL y NTSC sólo afectan a los gráficos.

Aparte del juego de baile de «El Libro de la Selva», hay alguno más que se pueda jugar en PlayStation 2 con alfombrilla?

Anda, lee la próxima respuesta.

He visto un juego de baile de Britney Spears. ¿Qué me puedes contar de él? ¿Es compatible con alguna alfombrilla?

Sí, permite configurar los controles para jugar con una alfombrilla. El juego es el típico de presionar los botones en el momento oportuno, y la chica está muy bien (ejem), aunque te debe gustar la música de Britney, porque sólo hay canciones suyas.

Cambiando de tema, la cámara ésa que capta los movimientos, ¿cuándo saldrá en España y cuánto costará? ¿Sabes si vendrá junto a algún juego?

Creo que estás un poco despistadillo en el tema... Esa cámara no es un periférico especial de PS2, sino que puedes usar cualquier cámara para PC –que tenga conexión de tipo USB- de las decenas que hay en el mercado. De momento, el único juego que la aprovecha es «Police 24/7», un juego de pistola no muy allá, pero pronto llegarán más.

Jus*e RaVle (e-mail)

Cuestiones de un "heavy user"

¡Hola Yen! Soy un asiduo lector de vuestra revista, y tengo unas preguntas para ti:

¿Sabes si piensan sacar en Europa los tres volúmenes que sacaron hace algún tiempo en Japón del «MSX Antiquities»?

Lo veo difícil a estas alturas.

¿Saldrán las tres primeras partes de la saga «Final Fantasy» para PSone o PS2 en Europa?

Casualmente, Sony ha anunciado que va a reeditar las dos primeras para PSone. De la tercera no han dicho nada, pero estaría muy feo que dejaran sólo esta entrega sin relanzar, ¿no crees?

¿Reeditarán en Europa el «Xenogears» y el «Chrono Cross»?

No, al menos de momento.

He leído que están desarrollando el juego «Guilty Gear XX». ¿Sabes si hay ya alguna fecha?

Sí, esa recreativa está en fase de programación desde hace unos cuantos meses, y se sabe que va a salir en arcade en la placa Naomi GD-ROM, que es la misma en la que funciona «Capcom vs SNK». Incluirá dos nuevos personajes: Slayer y Yoyo. Lo que no se sabe es para qué consolas se convertirá, ni mucho menos si llegará a Europa.

¿Cuándo sacará Miyamoto un juego nuevo para GBA? Me encantan las reediciones, pero...

Aunque no sería un juego total-

vuestra OPINIÓN

Aquí hay para todos

Miguel Ángel Sanz (Madrid)

A veces no entiendo a la gente, que se tira todo el día preguntando: "¿Cuándo salen «FFX» y «FFX»? Y una vez que sale, a los dos días ya están preguntando: "¿Cuándo sale «Metal Gear Solid 3»? ¿Y «FFXI»?" ¡Pero si todavía no has tenido tiempo de jugar al que acaba de salir a la venta! Luego tenemos al típico que se aburre con su consola: "¿Cuándo podré disfrutar de los juegos online?" Si cuando salga no querrás jugar con él porque dirás que es muy caro. Si la gente pensara "tengo una gran consola, así que hala, a jugar, y lo demás ya llegará", pues todos nos lo pasaríamos mejor. Por último, he de decir que no entiendo esa absurda comparación que hacen con las consolas: "Que mi consola es la más grande y tiene más potencia". "Sí, pero la mía tiene un gran catálogo de juegos". "Pues la mía va a sacar todos los «Resident Evil»". ¡Pero esto qué es! Una consola jamás será mala, porque todas sirven para darte diversión, y lo único que tienes que hacer es comprar los que más te gusten. ¡Y se acabó!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: ¡Pero "pelearse" es más divertido! Es como los goles en el fútbol: lo importante es divertirse, pero si siempre se acabaran los partidos empate a cero, menudo tostón, ¿no?





La peli sí... el juego no

Alex "Devil" (Gran Canaria)



El otro día me fui con un amigo mío a ver la película de «Resident Evil», pero resulta que él nunca había jugado a ninguna de las entregas del juego. Sin embargo, tres días antes de ver la película decidió comprarse los tres primeros «Resident Evil» (el 1, el 2 y el Némesis). Luego vimos la película -que estaba genial, según opinó mi colega-, y después nos fuimos a casa a probar el «Resident Evil 2». Pues bien, a los doce minutos de estar probando el juego, mi amigo apagó la PlayStation y me dijo: "Toma, no hay nada como la película, te los regalo todos." Como podéis imaginar, me quedé completamente flipado, pero también contentísimo, aunque eso sí, os voy a hacer una recomendación si podéis, siempre que os estéis pensando comprar cualquier título para vuestra consola y se haya rodado una película basada en él, jugad primero al videojuego y después id a ver la película. De verdad, seguid mi consejo.

Yen: Creo que la reacción de tu amigo fue un poco exagerada pero en el fondo tiene razón siempre es mejor disfrutar de un buen juego, y así luego entender mejor la película, antes que ver la película como si fuese una más, y que luego el juego no responda a lo que habíamos visto en el cine.

mente nuevo, en una entrevista concedida hace poco mencionó que en el futuro haría una versión de «Pikmin» para GBA, pero que aún tardaría bastante.

■ **En el reportaje del número 130 sobre el E3, en la lista de PlayStation 2 pusisteis «Dungeons and Dragons» y «D&D Heroes». ¿Qué puedes decirme de ellos?**

El título real es «Dungeons and Dragons Heroes», y será un RPG de acción para PS2, GC y Xbox que traerá a España Infogrames.

■ **Por último, y lo más importante, ¿cuándo retomará Squaresoft el proyecto de las reediciones para PlayStation 2 de «Final Fantasy VII», «FFVIII» y «FFIX»?**

No estés tan seguro de que ese proyecto tenga algún futuro...

Iván Alcazo (Lleida)

Afinando un poco la puntería

Hola Yen, me gustaría echar una mano a un colega que preguntó por las pistolas de «Tomb Raider». Permíteme corregirte, pero las armas de Angelina Jolie en la película son pistolas semiautomáticas de 9 mm modelo USP, fabricadas por Heckler und Koch. Por lo visto en la peli, creo que es la variante USP Match, que está destinada al tiro de competición, y aunque conseguirla es muy difícil, se puede comprar una réplica de ésas de bolitas de plástico de 6 mm en la web: www.shermansurvival.com/.



LAS PISTOLAS DE LARA: Como uno de nuestros avezados lectores apunta, las pistolas que lleva Angelina Jolie en la película de «Tomb Raider» son unas USP Match de 9 mm. Lo que aún no sé es cómo hace para fijarse en ellas y no en...

Vaya, creo que tienes razón. Los complementos negros de plástico que incluye en la película me debieron confundir...

Y después de intentar ser útil, aquí van mis preguntas:

■ **Los «Resident Evil» de GameCube, exceptuando el primero y el «Zero», ¿serán versiones mejoradas -como las anteriores-, o simples conversiones a GameCube?**

Tendrán mejoras en los gráficos, con más resolución y eso, pero no habrá cambios en el desarrollo, ni novedades extra.

«LOS «RESIDENT EVIL 2, 3, Y CODE: VERONICA» PARA GC TENDRÁN MEJORAS EN LOS GRÁFICOS, PERO NO EN EL DESARROLLO»

■ **¿«Resident Evil» saldrá en castellano en GameCube?**

Sí, pero sólo los subtítulos.

■ **¿En «FFXI» se podrá jugar sin conexión online, para un jugador?**

En principio... no.

■ **¿Para cuándo llegará el juego de la película «The Matrix»?**

Yo digo que hasta el año 2003 no "cataremos" ni el logo.

■ **¿Alguna vez mostrarás tu cara? ¿Existe recompensa para quien consiga sacarte una foto donde se te vea la cara?**



Si conseguís que salga guapo, lo que es difícil, desde luego. ¡A ver por qué pensabais que en los primeros números de Hobby Consolas siempre me curraba un dibujo de mí mismo!

Antonio Salmerón (Madrid)

Listado de juegos para GB Advance

Hola Yen, soy Francisco Javier, y tengo unas dudas sobre Game Boy Advance, que son las siguientes:

■ **¿Saldrá en Game Boy Advance algún shoot'em up subjetivo famoso, como «Medal of Honor», «Perfect Dark» o «Quake»?**

Alguno más, supongo que querrás decir, porque ya está a la venta «Doom», y por si no te parece suficiente, tienes «Ecks vs Sever», y van a llegar «Duke Nukem Advance», el propio «Doom II», «The Recruit», «Wolfenstein 3D», ¡y hasta el mismísimo «Medal of Honor Underground»!

■ **¿Vendrá algún juego de estrategia tipo «Red Alert»?**

Se ha hablado de un tal «Fire



«GUILTY GEAR XX»: Aparte de los dos luchadores nuevos que incluye, la nueva entrega de «Guilty Gear» añade un cuarto botón al sistema de control, con lo que aumenta su ya enorme gama de movimientos.



«MEDAL OF HONOR» La portátil de Nintendo sigue dándonos alegrías, ahora con una conversión increíble de «Medal of Honor Underground», un shoot'em up subjetivo que antes arrasó en la 32 bits de Sony.

Emblem» aunque, la verdad, no conozco mucho de él y no sé si llegará aquí algún día.

¿Y qué pasó con el juego «Napoleón», que salió en Japón?

Pues eso, que salió en Japón, y allí se quedó. Al Napoleón "virtual" le ha costado demasiado conquistar nuevos territorios.

¿Saldrá algún juego de combates de aviones al estilo de «Aerofighters» o «Ace Combat»?

Hijo, te veo un poco en la Luna. Hace unos meses salió «F-14 Tomcat», que tenía algunos problemas de visibilidad, pero era un simulador de combate aéreo poligonal en 3D en toda regla.

¿Va a venir alguna aventura de acción del tipo «Metal Gear», «Resident Evil» o «Silent Hill»?

Es difícil responder a una pregunta tan abierta, pero apunta títulos como «Contra Advance», «Revenge of Shinobi», «Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge», «Buffy the Vampire Slayer»...

¿Y para cuándo llegará un juego de rol de acción al estilo «The Legend of Zelda» o «Diablo»?

¡Pero si vas a tener el mismísimo «Legend of Zelda: A Link to the Past»! ¿Qué más quieres?

Fco. Javier Ruiz Flores (Cádiz)

Una de juegos a diestra y siniestra

¡Hola Yen! Tengo una PS y una PlayStation 2, pero las dudas que tengo son de los juegos de PlayStation 2. Ahí van:

¿Cuándo saldrá «GTA3» en Platinum? ¿Y «Devil May Cry»?

Espero que muy pronto, pero aún no se sabe nada de la fecha.

¿Va a ser mejor «The Getaway» que «GTA3»?

¡Pues no sabría decirte! Todavía no he jugado a fondo a «The Getaway», pero lo va a tener difícil para superar a «GTA3», sobre todo en la variedad de juego. ¡Y tenemos cerca «GTA Vice City»!

¿Compro «Spider-Man» o mejor espero a que llegue «Tomb Raider: Angel of darkness»?

Buena pregunta... Pero «Spider-Man» es tan apetitoso, que yo me lo compraría. Además, es lo bastante corto como para que, cuando salga «Angel of Darkness» –que te adelanto que va a ser la bomba–, ya te hayas pasado el juego del hombre-araña y estés libre para jugar con Lara.

¿Merece la pena comprar «El Señor de los Anillos» cuando salga? ¿Cuánto durará?

Hombre, siempre merece la pena comprar los juegos cuando salen... Es broma, tanto el juego de Vivendi como el de EA serán muy buenos, aunque el de Vivendi me ha dejado gratamente sorprendido. Respecto a la duración, será la de cualquier juego de su tipo... Unas 10-15 horas, si te lo pasas de un tirón.

Vi el reportaje del E3 del mes de julio, y el juego que más me impresionó fue «Splinter Cell». ¿Tendrá tanto éxito como el genial «Metal Gear Solid 2»?

Eso es difícil de decir. Desde luego, ya no sorprenderá tanto como lo hizo en su día el primer «MGS», pero eso sí, a nivel técnico va a ser la bomba.

El «Metal Gear Substance», ¿merecerá la pena teniendo ya el «Metal Gear Solid 2»?

Desde mi punto de vista, sí... pero sólo si te moló mucho la segunda parte. Al fin y al cabo, el juego es el mismo, y las novedades son modos extra, misiones nuevas y algunas curiosidades.

¿Recomiendas el «Medal of Honor Frontline» para PS2?

Sí, porque es muy realista. De hecho, sólo por el desembarco en plan "Salvar al Soldado Ryan" ya merecería la pena.

Una última pregunta: ¿Saldrán más «Final Fantasy» en PS2?

Tienen que llegar «FFXI», «FF XII» –que ya está en desarrollo–, y seguro que habrá algunos más.

Javi Pastor (Alicante)

« LOS JUEGOS DE "EL SEÑOR DE LOS ANILOS" DE VIVENDI Y EA SERÁN MUY BUENOS, PERO EL DE VIVENDI ME HA DEJADO SORPRENDIDO »



«SPLINTER CELL»: Los usuarios de Xbox tienen ante sí la perspectiva de que esta prometedora aventura de espionaje se convierta en el «Metal Gear Solid» de su consola. Calidad no le va a faltar, pero... ¿tendrá el carisma suficiente?

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **¿CUÁNTO TIEMPO PUEDE DURARTE UNA PLAYSTATION 2?**
Yen: Depende desde qué altura tengas costumbre de tirarla al suelo...

¿LOS GRÁFICOS DE GAMECUBE FUNCIONAN EN CUALQUIER TV?
Yen: No, si tu televisión es azul, no funcionan. Anda que no te digo...

¿SACARÁ MÁS JUEGOS XBOX? ¿CUÁNDO?
Yen: Pues he escuchado que a lo mejor sacan uno o dos... centenares más.

@ **¿«PRO EVOLUTION SOCCER 2» INCLUIRÁ ALGUNA NOVEDAD CON RESPECTO A LA PRIMERA PARTE?**
Yen: ¿Aparte del número "2" en el título? Es que tú pides mucho, ¿no?

@ **ME QUIERO COMPRAR UNA CONSOLA, PERO NO ESTOY MUY ACLARADO. ¿SABES SI ME TENGO QUE FIJAR EN EL PROBLEMA TÉCNICO?**
Yen: Ya veo que no estás muy "aclarado". Mejor métete en la lavadora y te "centrifugas" un poco.

@ **LEÍ EN INTERNET HACE POCO QUE ESTABAN PROGRAMANDO UN JUEGO DEL GRUPO ESTOPA. ¿ES CIERTO?**
Yen: Lo entendiste mal. En realidad se trataba del próximo simulador futbolero «Esto-pa ti es fútbol 2002», pero pa'mi son unos chavales dando patadas a un balón».



Esto-pa en Fútbol 2002

@ **¿CUÁL ES EL MANDO MÁS SEGURO QUE HAY PARA PLAYSTATION 2? (ES QUE SIEMPRE SE ME ROMPEN).**
Yen: Pero mira que sois bestias... ¡Prueba a coger el oficial y jugar con él envuelto en algodón!

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
DVD



El Señor de los Anillos

■ Género **Fantástico**
■ Protagonistas **Elijah Wood, Ian McKellen, Cate Blanchett, Liv Tyler...**
■ Director **Peter Jackson**
■ Precio **26,99 €** (4.491 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: La búsqueda del poderoso Anillo Único, lleva a Frodo y sus compañeros a una impresionante aventura en la Tierra Media. Una de las pelis más espectaculares de la histori
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 EX, Documentales "Bienvenido a la Tierra Media", "La búsqueda de anillo" y "Un pasadizo a la Tierra Media", Avance de la segunda parte, Avance del juego, ¡y más!





Monstruos S.A.

■ Género **Animación por ordenador**
■ Protagonistas **Sulley, Mike y Boo**
■ Director **Peter Docter, David Silverman y Lee Unkrich**
■ Precio **27,02 €** (4.496 ptas.)



VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Esta divertidísima peli de los creadores de "Toy Story" narra la historia de dos monstruos que trabajan en una empresa que genera energía a base de asustar niños. Allí todos piensan que los niños son tóxicos, así que no se atreven a tocarlos. Ya podéis imaginar la que se monta cuando una pequeña niña se cuela en su mundo... ¡y en sus casas!
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Tomas falsas, Cortos, Bienvenidos a Monstruópolis, Juego, Escenas eliminadas...



El beso del Dragón

■ Género **Acción**
■ Protagonistas **Jet Li y Bridget Fonda**
■ Director **Chris Nahon**
■ Precio **24,01 €** (3.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Liu Jiuan es un agente especial chino que viaja a París para resolver una conspiración internacional. Sin embargo, la cosa se le irá de las manos al conocer a una chica que ha sido forzada a la drogadicción (y a otras cosas...) por un policía francés.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Comentarios, Detrás de las cámaras, La filosofía de la lucha de Jet Li, Demostración de artes marciales, Galería, Trailer, Secuencia multiángulo, Storyboard y anuncios.



MÚSICA

Star Wars Episodio II



El maestro de los maestros en esto de las bandas sonoras, John Williams, le ha puesto sonido también al último episodio (por ahora) de "La Guerra de las Galaxias". Tiene el estilo clásico, pero contundente, de esta saga peliculera, y ya está a la venta en cualquier tienda de música. ¡Vamos, a comprarla!

■ Compañía **Sony Music** ■ Precio **23,41 €** (3.895 ptas.)

LIBROS

Dibujar superhéroes

El autor americano Bart Sears -conocido p obras como "Justice League of America"-, h creado este libro para aprender a dibujar superhéroes: Spider-Man, Superman, Batman... y el siguiente será ¿¿"Musul-Man"??

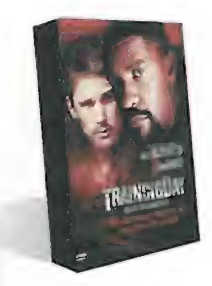
■ Editorial **Norma** ■ Precio **11 €** (1.830 ptas.)

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS



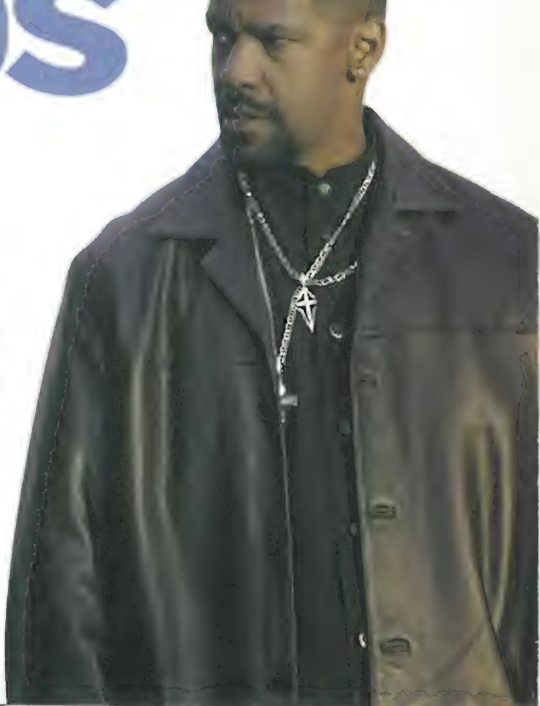
Training Day



- Género Thriller de acción
- Protagonistas Denzel Washington y Ethan Hawke
- Director Antoine Fuqua
- Precio 17,99 € (2.993 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★





ARGUMENTO: Jake, un joven policía, llega a Los Angeles y descubre que nada es como le habían enseñado en la Academia. Su compañero, el experimentado sargento Alonzo Harris, le enseña que para sobrevivir en las calles, a veces hay que usar discutibles métodos muy cerca de la ilegalidad y la corrupción. Ante este dilema, Jake tendrá que decidir si está dispuesto a aceptar las "reglas".

Spy Kids



- Género Comedia
- Protagonistas Antonio Banderas, Teri Hatcher, Cheech Marin y Carla Gugino
- Director Robert Rodríguez
- Precio 11,99 € (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:



PELÍCULA ★



ARGUMENTO: Gregorio e Ingrid Cortez, dos importantes espías internacionales que se supone que se habían retirado para formar una familia, han sido capturados por el enemigo junto a un grupo de otros espías. El causante de todo este barullo es un tal Fegan Floop, que pretende experimentar con unos inventos de alta tecnología, pero no contaba con que los dos hijos de los Cortez fueran capaces de oponer resistencia a sus malvados planes.

La Roca

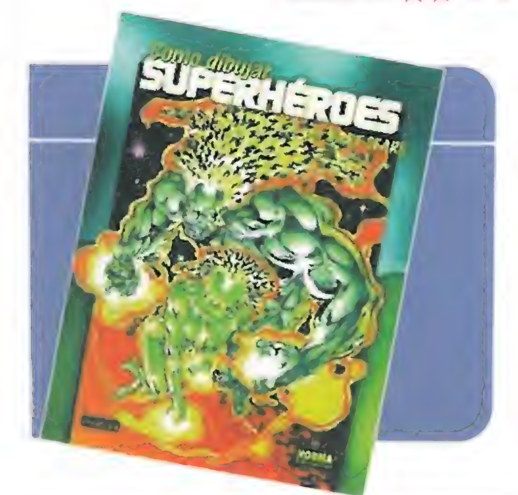


- Género Acción
- Protagonistas Sean Connery, Nicholas Cage y Ed Harris
- Director Michael Bay
- Precio 9,59 € (1.596 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★



ARGUMENTO: Un grupo de terroristas ha robado varios misiles que contienen un gas mortífero, y se han atrincherado en la antigua prisión de Alcatraz. Ante su amenaza de atacar con ellos la ciudad de San Francisco, el ejército envía a dos personas en la isla: el mayor experto en armas químicas... y un antiguo preso que conoce la prisión como la palma de su mano. Esta cinta es una reedición especial de la película, con formato panorámico y a un precio especial.



CINE

Men in Black II

Una alienígena ha venido a la Tierra enfundada en el cuerpo de una famosa modelo con muy malas intenciones. Sólo los agentes J -o sea, Will Smith- y K -Tommy Lee Jones- pueden detenerla. Sólo hay un problema: ¡el agente K fue "flasheado" en la primera peli!

- Productora Columbia ■ Precio Entrada 5,25 € (874 ptas.)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

MAS PERSONAJES DE «FINAL FANTASY X» ▶

Por si no os habéis quedado a gusto comprando las figuras de acción de la última entrega de la saga «Final Fantasy», os ofrecemos la posibilidad de haceros con estas de 13 cm de alto, con personajes como Luluy y Kimahri, o algunos de los eones, como Seymour y Yojimbo.

Las tienes en: www.animate-world.com
Precio: 24,99 € (4.158 ptas.)



UNA ESTATUA QUE HA JUGADO EL MUNDIAL ▶

Anteriormente os hemos enseñado algunas creaciones de los Estudios Oxmox, unos chicos que hacen alucinantes estatuas a tamaño real de los protagonistas de juegos («Silent Hill 2», «Herdy Gerdy»). Su última obra es este futbolista, que "promociona" «Mundial FIFA 2002» en las oficinas londinenses de EA.

Más información en: www.studiooxmox.com
Precio: No está a la venta





◀ ¡ESCRIBE HASTA EN LAS PAREDES!

¡Esperad, no vayáis a hacer una gamberrada! Decimos lo de las paredes porque acabamos de encontrar uno de los artículos más "frikis" del universo consolero: los bolígrafos Bic de Spider-Man. Aunque no tienen superpoderes, la tinta se puede borrar fácilmente.

Lo encontrarás en: Carrefour
Precio: 5,98 € (995 ptas.)



◀ CONVIÉRTETE EN UN MAESTRO POKÉMON

Para que sigáis coleccionando Pokémon cuando se os acaben las pilas de vuestra GBC, aquí tenéis este nuevo juego de mesa, que emula a las versiones para consola, y permite que participen de 2 a 6 personas.

Lo encontrarás en: www.pokemoncenter.com
Precio: 19,95 € (3.319 ptas.)



EL SABLE LÁSER DE ANAKIN SKYWALKER ▶

No creeréis que Anakin Skywalker iba a usar siempre el mismo sable láser, ¿verdad? Claro que no; mientras todavía era un joven aprendiz de caballero Jedi (y rodaba "El Ataque de los Clones"), daba cuenta de sus enemigos con uno igualito a éste, que podéis comprar ahorita mismo.

Lo encontrarás en: El Corte Inglés
Precio: 43,95 € (7.313 ptas.)



MANGA PARA OTAKUS

Blood The Last Vampire

Mientras los humanos viven inmersos en sus preocupaciones, unos vampiros llamados Chiropteans aprovechan para provocar una guerra que les puede llevar al exterminio. Saya, una joven humana, persigue a uno de estos "chupasangres".

Lo encontrarás en: Editorial Ivrea
Precio: 7,50 € (1.248 ptas.)



Fushigi Yugi

Cuando Miaka Yuki iba a la biblioteca a estudiar junto a su amiga Yui, no se imaginaba que después de abrir el libro "El universo de los cuatro dioses" adquiriría el poder de hacer realidad todos sus sueños. ¿Qué pasará a partir de ahora?

Lo encontraras en: El Corte Inglés
Precio: 7,21 € (1.200 ptas.)



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

OPERACIÓN CAMBIO-COMPRA

COMPRAMOS Y CAMBIAMOS TU VIEJA CONSOLA, JUEGOS, ACCESORIOS, ETC.



Dirección: Videojuegos M.V.
C.C. Dendaraba. B- 16. 01004 Vitoria
Horario: Mañana: 11 a 1,30 y Tardes: 5 a 8,30
Teléfono: 945 148319

COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS

MERCAJOCS

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona).
Tel. 93 725 91 78

Calle Galileo, 264
08224 Terrassa
(Barcelona).
Tel. 93 780 97 09

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

www.mercajocs.com

TE OFRECEMOS



Mayoristas en Cónsolas y Gameware

C/ Francisco Cidón 16, Bajos
50007 Zaragoza
Tel. 976 270 380
Fax 976 273 496
e-mail: info@prodemax.com

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
Venta a distribuidores y tiendas.
Amplio stock permanente.
Juegos, accesorios, consolas, PC, etc.
Distribución a nivel nacional.
Entrega en 24 horas.

GAME OVER



Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas
- Videojuegos de Rol.
- Libro de ilustraciones de Metal Gear
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD. Cartucho y Pocket
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1ª planta. 28013 Madrid
Horario: 10.30 a 14.00 y de 16.30 a 20.30
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87
www.dreamgames.net

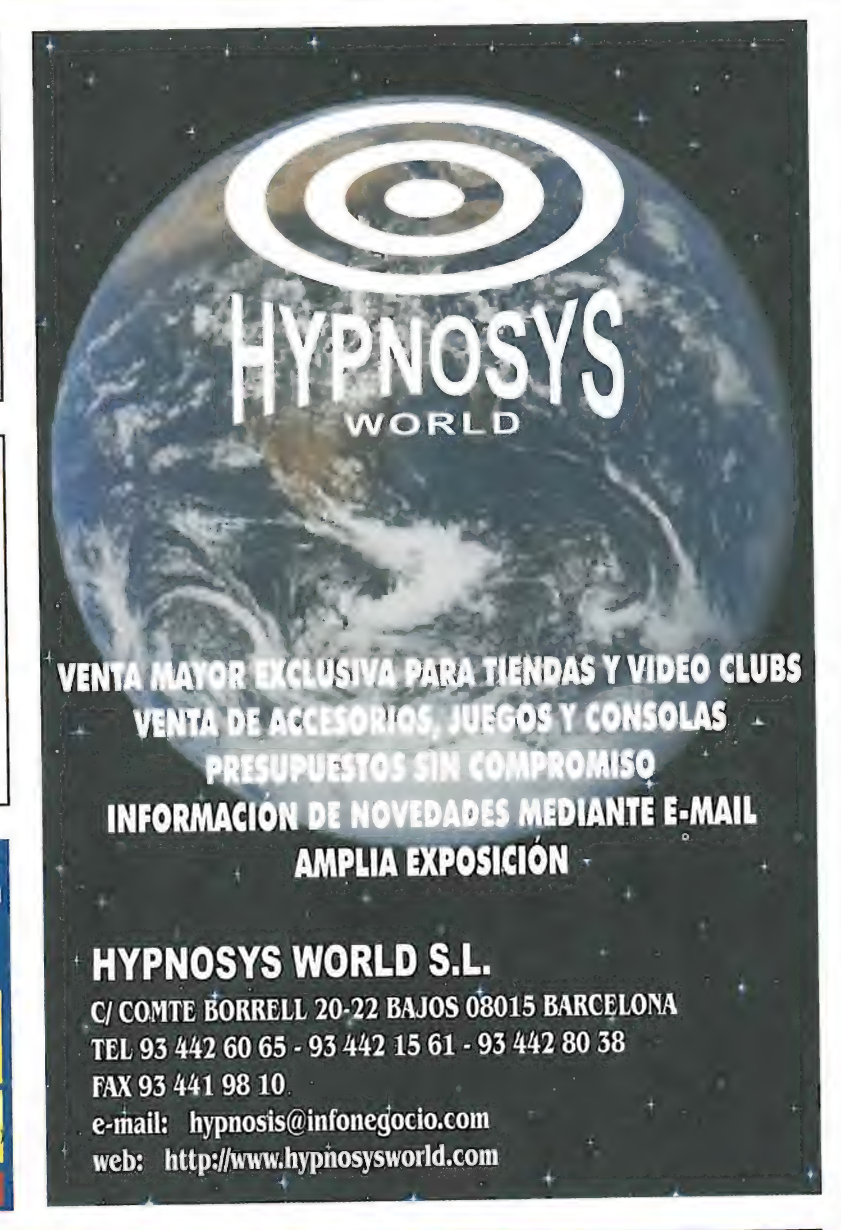
GAMECUBE
PHANTASY STAR ONLINE
CAPTAIN TSUBASA
MARIO SUNSHINE
STAR-FOX

GAME BOY ADVANCE
GHOULST & GHOST
DOCKMAN & FORTE
BUBLE BOBLE
DRAGON BALL

PS2
GUN GRAVE
MORTAL KOMBAT
J.LEAGUE WINNER ELEVEN 6
AUTO MODELISTA

XBOX
IKARUGA
DEAD TO RICHT
K.O.F. 2000 (Dreamcast)
MODIFICACION X-BOX

ACTION REPLAY GAMECUBE (25€)
ACTION REPLAY PS2 (30€)



VENTA MAYOR EXCLUSIVA PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS
VENTA DE ACCESORIOS, JUEGOS Y CONSOLAS
PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO
INFORMACIÓN DE NOVEDADES MEDIANTE E-MAIL
AMPLIA EXPOSICIÓN

HYPNOSYS WORLD S.L.
C/ COMTE BORRELL 20-22 BAJOS 08015 BARCELONA
TEL 93 442 60 65 - 93 442 15 61 - 93 442 80 38
FAX 93 441 98 10
e-mail: hypnosis@infonegocio.com
web: http://www.hypnosysworld.com



TEL.: 902 364 463
FAX: 913 801 912

www.meridian.es/engine

EL ÚNICO MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS E INFORMÁTICA QUE NECESITAS

- POR PRODUCTO: MÁS DE 2.300 REFERENCIAS EN STOCK, CON ACTUALIZACIONES CONSTANTES DE NOVEDADES.
- POR SERVICIO: ENTREGA DE PEDIDOS EN 24 HORAS. CONSULTAS A TRAVÉS DE INTERNET.
- POR PRECIO: EL MÁS COMPETITIVO DEL MERCADO Y, ADEMÁS, CON CONDICIONES DE PAGO APLAZADO.





VIDEOJUEGOS · ACCESORIOS · JUEGOS 2ª MANO · JUEGOS EN RED
PS2
Los Mejores juegos a precios increíbles 29.95 €
PS2
Novedades a precio MGK
XBOX
GAMECUBE
PACK Evasión 119.99 €*
Game Boy Advance + Lupa Con Luz + Batería y cargador + Bolsa de Neopreno
PACK Aventura 119.99 €*
Game Boy Advance+El Juego ECKS vs Ever
GAME BOY ADVANCE
M·G·K
ALICANTE
Crevillente
Alarico López Teruel, s/n
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/. de la Huerta, 11
Tel. 965 303 848
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
Badalona
Calle Conquista, 121
Tel. 933 896 211
BILBAO
Bilbao
Cosme Echebarrieta, 2
Tel. 944 230 618
CANTABRIA
Castro Urdiales
Dr. Diaz Munio 6
Tel. 942 861 250
GUADALAJARA
Guadalajara
Rufino Blanco, 6
Tel. 949 255 327
GIRONA
Girona
Av. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
JAÉN
Linares
C/. Alfonso el Sabio, 14
Tel. 953 606 711
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 912 393 860
Pinto
C/. Sagrada Familia, 8
Alcorcon
C/. Nueva, 10
Tel. 916 431 628
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 727 316
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
-Tienda
-Tienda/Juegos en
M·G·K
La mejor imagen de tienda de video-Juegos
y Salas de Juegos en red e Internet
INFO FRANQUICIA: 965 718 079 info@mgk.es



¿Piensas abrir tu tienda?
EN ESPAÑA, ANDORRA, PORTUGAL O ITALIA
ESPAÑA
ALBACETE
ALBACETE
ALMANSA
HELLIN
ALICANTE
ALCOY
BANYERES
DENIA
MURO DE ALCOY
PLAYA SAN JUAN
ALMERIA
ALMERIA
BALEARES
PALMA DE MALLORCA
BARCELONA
BARCELONA
TARRAZA
CADIZ
CHICLANA
CHIPIONA
JEREZ DE LA FRONTERA
SAN FERNANDO
SAN LUCAR DE BARRAMEDA
CASTELLON
VALL D'UXO
CORDOBA
CORDOBA
CUENCA
SAN CLEMENTE
GUADALAJARA
GUADALAJARA
JAEN
BAILEN
MADRID
ALCALA DE HENARES
ALCORCON
ARGANDA DEL REY
SAN FERNANDO DE HENARES
MALAGA
RONDA
VELEZ - MALAGA
MELILLA
MELILLA
MURCIA
ALHAMA DE MURCIA
MORATALLA
MURCIA
NAVARRA
ESTELLA
VALENCIA
CARLET
MASSAMAGRELL
ONTENIENTE
VALENCIA
ZARAGOZA
EJEA DE LOS CABALLEROS
ZARAGOZA
CADENA DE OCIO
VIDEO - MANIA
GAMECUBE
199 €
GCUBE CONTROLLER
32,95 €
XBOX MEMORY
19,95 €
Resident Evil
65,00 €
ZOOCUBE
59,00 €
Consultar
F1 2002
64,95 €
SPY HUNTER
64,95 €
59,00 €
Y seguimos creciendo...
LA UNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL
Presupuesto sin compromiso para apertura.
A partir de
30.00 €
de tu pedido los
PORTES GRATUITOS
SERVICIO 24horas
EN TODA ESPAÑA
TELF.
* packs
* tarjetas
de recarga
TELE RECARGA
amena
CONSIGUE
DE 2ª MANO
PELICULAS
DVD Y VIDEOJUEGOS
A TIENDAS
Y PARTICULARES
CD´S
BUFFY
69,00 €
GAUNTLET
69,95 €
XBOX
299 €
RED CARD
69,95 €
COMANDOS 2
59,95 €
SPIDERMAN
72,95 €
PS2
PlayStation.2
299,95 €
AGRESSIVE
IN LINE
59,00 €
GRAN TURISMO
CONCEPT
39,95 €
29,95 €
49,95 €
64,00 €
59,00 €
99
PC CD-ROM
ALQUILA TU MEJOR CINE
VIDEO-MANIA
MONSTRUOS, S.A.
ALI
89,95 €
29,95 €
29,95 €
35,95 €
¿A qué esperas ...
...para tu tienda 24 horas!
Alta rentabilidad las 24 h.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.
Grandes descuentos.
Sin canon de entrada.
Zona de exclusividad.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m².
INFORMATE:
627 470 198
627 470 194
TEL 96 393 71 00
FAX 96 393 76 66
video_mania@ono.com


OFERTA!
SEÑOR ANILLOS
Pack:
Consola
PlayStation 2
+ Dual Shock
+ Mando DVD
+ DVD "El Señor de los Anillos"
¡SERIE LIMITADA!
TEKKEN 4
GRATIS!
Turok Evolution
66,95€
61,95€
RESÉRVALO!!
PlayStation 2
namco
Commandos 2
52,95€
Resident Evil
62,95€
PRÓXIMAS APERTURAS
DIVERTIENDA COÍN
DIVERTIENDA ALHAURÍN EL GRAND
DIVER tienda
PMV DISTRIBUCIONES
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TLF. 952 36 42 24
Gastos de Envío de Pedidos a Domicilio
4,51€ - Baleares 6€ - GRATIS Pedidos Superiores a 150,25
CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78
CORDOBA
C.Comercial "El Arcángel", local 35 - 957 52 57 82
CABRA - Doña Leonor, 36 - 958 29 40 07
GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24 - 958 29 40 07
LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08
GUADALAJARA
MÁLAGA
ALHAURÍN DE LA TORRE - Almendros, 22 - 952 41 66 34
ARROYO DE LA MIEL - Avda. Constitución s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquía) Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven) - 952 50 76
PUERTO DE LA TORRE - Avda. Isaac Peral, 7 - 952 43 21 91
CASABLANCA - Avda. Juan Sebastián Elcano, 156 - 952 29 76 97
EL TORCAL - José Palanca,1 Urb. El Torcal - 952 35 54 06
ESTEPONA - El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
XBOX
PC CD-ROM
Dreamcast
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR





SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
967 34 04 20

BALEARES
c/Camí Salard, 6 - 07008 PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
971 71 65 21 EMAIL: mallorca@gameshop.es

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

BARCELONA
c/Brutau, 202 - 08203 (SABADELL) BARCELONA
93 712 40 63

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
942 26 15 84/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28

LEON
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEON
987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021
CIUDAD DE LOS ANGELES (MADRID) 91 723 74 28

MALAGA
c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MALAGA)
95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es

NAVARRA
c/Sangüesa, 14 - 31003 PAMPLONA
948 23 75 44 EMAIL: pamplona@gameshop.es

OURENSE
Avenida de la Habana, 69 - 32003 OURENSE
988 392 350 EMAIL: ourense@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
977 33 83 42

¡NUEVA!!! TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
94 418 01 08

Nintendo
GAMECUBE 199€



GC CONTROLLER INDIGO	33€
GC CONTROLLER JET BLACK	33€
GC CONTROLLER CLEAR INDIGO	33€
SOUND STATION 3	90€
MEMORY CARD 59	20€
MEMORY CARD 251	27€
RGB CABLE	30€
GBA CABLE	15€
ARCADE STICK	39€
RF SWITCH/MOD	20€
CABLE LINK GC-GBA	10.90€
MEMORY 8Mb/4Mb	4Mb: 17€ 8Mb: 25€

SUPER MARIO SUNSHINE 60€
TUROK EVOLUTION 64€

ETERNAL DARKNESS


60€

TIME SPLITTERS 2


59€

RESIDENT EVIL



65€

007 AGENT UNDER FIRE


64€

AGGRESSIVE INLINE


59€

BOMBERMAN GENERATION


59€

DOSHIN THE GIANT


60€

DISNEY´S MICKEY MOUSE

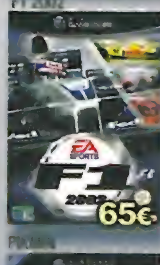

60€

CAPCOM VS SNK 2 EO 65€

CRASH BANDICOOT


59€

F1 2002


65€

FREEKSTYLE


65€

GAUNTLET DARK LEGACY


64€

LOST KINGDOMS


69€

MX SUPERFLY


Cons.

NBA COURTSIDE 2002


60€

PIKMIN


60€

PRO TENNIS WTA TOUR


66€

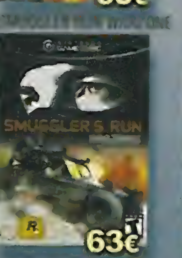
TAZ WANTED


49€

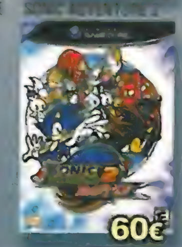
SW ROGUE LEADER · SUPER SMASH BROS. MELEE


66€ · 60€

SMUGGLER'S RUN WARZONE


63€

SONIC ADVENTURE 2


60€

SPY HUNTER


64€

SSX TRICKY


64€

STREET HOOPS 69€

ZOOCUBE


59€

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

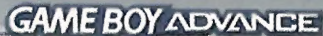
967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES





GBA BÁSICA 99€

6 COLORES

GAMEBOY ADVANCE + SUPERMARIO WORLD 129€

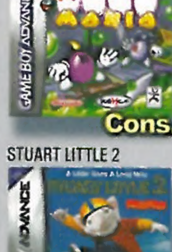







LINK CABLE NINTENDO 13.10€ · BATERIA + ADAPTADOR 18€ · FACE MASK x2 7.10€ · GLOW GUARD GBA 18€ · LUZ Y LUPA GBA 12€ · MEGA PACK GBA 36€ · LINK CABLE UPXUS x4 15€







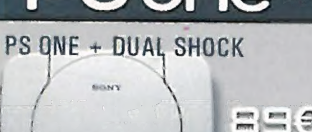




AGGRESSIVE INLINE 49€ · CASTLEVANIA HARMONY 47€ · DISNEY MAGICAL QUEST 45€ · EGGO MANIA Cons. · NICKTOONS RACING 44€ · MANIAC RACERS 54€ · MEGAMAN ZERO Cons. · MONSTER FORCE 53€ · PRO TENNIS WTA TOUR 54€

SCOOBY DOO 49€ · SPY HUNTER 49€ · SPYRO ADVANCE 2 53€ · STUART LITTLE 2 53€ · SUPER MARIO WORLD 45€ · TOP GUN 49€ · TUROK EVOLUTION 54€ · ZONE OF THE ENDERS 60€ · ZOO CUBE 49€

PS one — SONY

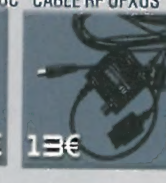


PS ONE + DUAL SHOCK 89€









DUAL SHOCK 27€ · MEMORY CARD 12.60€ · MEMORY 4Mb 21€ · UPXUS CONTROLLER 9.50€ · SHOCK CONTROLLER 18€ · VOLANTE MONZA 59€ · MEMORY CARD HAVOC 10€ · CABLE RF UPXUS 13€











007 2 GAMES 24€ · ATLANTIS 20€ · CAPCOM VS SNK PRO 29€ · DEXTER LABORATORY 30€ · DIGIMON BATTLE CARD 15€ · DIGIMON RUMBLE ARENA 29€ · DRAGON BALL FINAL BOUT 29€ · FORMULA ONE 2001 20€ · FORMULA ONE ARCADE 29€








KLONOA BEACH VOLLEY 20€ · LILO & STITCH 29€ · MEDAL OF HONOR 2 GAMES 24€ · MEN IN BLACK CRASHDOWN 19€ · METAL SLUG X 29€ · SPIDERMAN 2 Cons. · STUART LITTLE 2 29€ · TIME CRISIS OP. TITAN 20€ · TONY HAWK 3 Cons.

XBOX — Microsoft



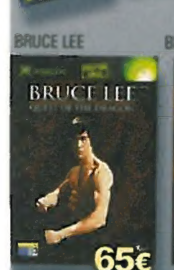
CONSOLA XBOX + PROJECT GOTHAM RACING 299€







XBOX CONTROLLER 29€ · XBOX MEMORY UNIT 39€ · ADAPTADOR RF 25€ · DVD KIT XBOX 29€ · CABLE AV EUROCONECTOR 29€ · CABLE AV + ADAPTADOR 25€ · CABLE LINK 29€












BRUCE LEE 65€ · BUFFY CAZAVAMPIROS 69€ · COMMANDOS 2 59€ · CRAZY TAXI 3 69€ · GRAND PRIX 4 69€ · PRO TENNIS WTA T. 66€ · SHADOW OF MEMORIES 66€ · THE THING 65€ · TIME SPLITTERS 2 69€ · TUROK EVOLUTION 69€

¿Qué juego de acción barrerá en el 2003?



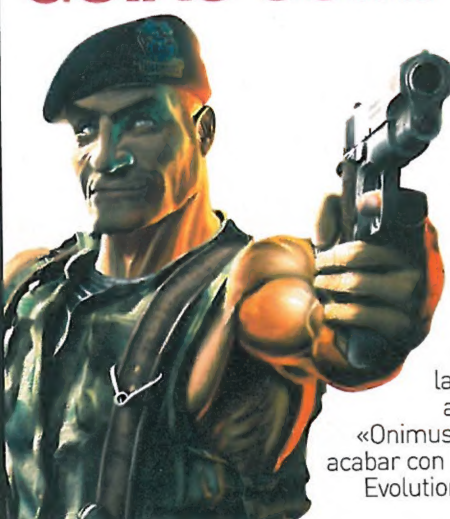
El mes que viene os presentaremos, en rigurosa exclusiva, uno de los juegos más esperados del momento. ¿Podréis soportar tanta angustia? De momento sólo os damos una pequeña pista: después de haber probado este juego, acribillar a nuestros enemigos ya no volverá a ser lo mismo. Si queréis saberlo todo sobre este misterioso título, no os perdáis la próxima Hobby Consolas. ¡Viene cargada de acción!

Las novedades del ECTS

La feria europea de los videojuegos se celebra este mes en Londres, y por supuesto Hobby Consolas va a estar presente. Si queréis conocer todos los lanzamientos para estas Navidades y alguna sorpresa de última hora, no os perdáis nuestro próximo número.



Saca ventaja con nuestras alucinantes GUÍAS COMPLETAS



Para que no se quede atascado nadie en los juegos más punteros de cada consola, dentro de 30 días podréis disfrutar con un especial que incluirá todas las estrategias de «Commandos 2», las pistas para llegar al terrorífico final de «Onimusha 2» y trucos para acabar con los dinos de «Turok Evolution». ¡Imprescindible!

Eternal Darkness, terror en GameCube

La aventura de terror que está arrasando en Estados Unidos se encuentra ya en nuestras manos, y estamos echándole un par de... narices para capturar las imágenes más espeluznantes que hayáis visto jamás.





y además...

- TEKKEN 4
- ONIMUSHA 2
- TUROK EVOLUTION
- MARIO SUNSHINE
- COLIN McRAE 3.0
- TERMINATOR

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Rodrigo Barrios, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 11/2002

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf. 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf. 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de
GRUPO AXEL SPRINGER

